#
005
ITALIA
GIUGNO
2015
€ 0,00

UNOFFICIAL. NO PROFIT & FREE

COMMODORE FAN GAZETTE

40 PAGINE DI VIDEOGIOCHI PER IL TUO COMMODORE COMPUTER!

LE ULTIMISSIME RETROBATTAGLIE SPAZIALI DEL FUTURO REMOTO: ROCKET SMASH EX, COSMOS, PULSE, XAIN'D SLEENA.

I RISULTATI DEL TORNEO C=64 16K GAME DEV COMPETITION PUBBLICATI DA RGCD SU DISKMAGAZINE PER COMMODORE 64. IL CAMPIONE 2014 È ITALIANO!

THE LAST NINJA: LA SAGA ISOMETRICORIENTALEGGIANTE PIÙ AMATA DAI SESSANTAQUATTRISTI COSÌ COME NON VE L'AVEVANO MAI RACCONTATA PRIMA.

CANNON FODDER: LA GUERRA PIÙ DIVERTENTE SI COMBATTE SU AMIGA!

E INOLTRE: SUB HUNTER, INTERNATIONAL KARAOKE +, DONKEY KONG JUNIOR, MOUNTIE MICK'S DEATHRIDE...

LA MEGLIO ROBA, SOLO PER LE MASSE

COMMODORE SMARTPHONE DI PROSSIMA USCITA: LA C= TORNA SUL MERCATO!

SCARICA E INSTALLA GRATIS IL SISTEMA OPERATIVO ICAROS DESKTOP 2 PER VIVERE L'ESPERIENZA "AMIGA" IN CHIAVE MODERNA A COSTO ZERO

www.NonSoloAmiga.com progetto creativo

CSDb PAPERMAG csdb.dk

WWW. COMMODORE FANGAZETTE .COM

YouTube

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT
LETTURA NON CONSIGLIATA A MINORI E MINORATI

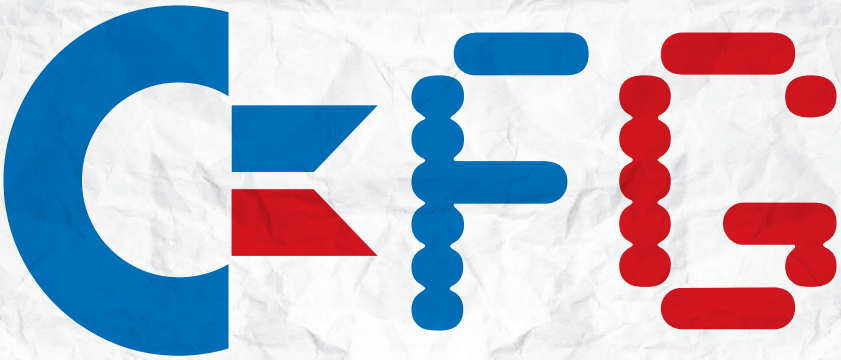
64 PAGINE A COLORI

8 bit

16 bit

32 bit

64 bit



SONO PIÙ DI 20 ANNI CHE ASPETTI UNA RIVISTA COSÌ:
INDIPENDENTE, IRONICA, EVOLUTA E IRRIVERENTE
COME QUELLE CHE TRATTAVANO DI VIDEOGIOCHI
NEGLI ANNI D'ORO TRA GLI 8 E 16 BIT.
QUELLE RIVISTE, IN REALTÀ, PIACEVANO A TUTTI,
SPARIRONO PERCHÉ CAMBIARONO LE REGOLE DELL'EDITORIA
E ORMAI DA ANNI SI DICE CHE NON POTRÀ
MAI PIÙ USCIRE NIENTE DI SIMILE.
NOI PERÒ ABBIAMO PENSATO CHE UN MODO FORSE C'È:
OCCORRE CHE LA RIVISTA NON SIA PIÙ UNA VERA RIVISTA,
MA UN PROGETTO ESTRANEO AD OGNI CATEGORIZZAZIONE...

ERRATA CORRIGE & NOTE:

- *Ci siamo resi conto che alcune voci tra quelle presenti nei segnalibri del pdf a bassa risoluzione del C=FG n.3 puntano alle pagine sbagliate; sorry!*

Se trovate eventuali errori o imprecisioni su Commodore Fan Gazette, vi preghiamo di scriverci dalla pagina del sito http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php Grazie per le vostre segnalazioni!

CSDb
THE C-64 SCENE DATABASE
HTTP://CSDB.DK
IL DATABASE ONLINE DI RIFERIMENTO
DELLA DEMOSCENE MONDIALE DEL COMMODORE 64

> Campagna per la nerdizzazione dell'individuo

> **Commodore Generation!**

> Re-Commodore (versione oldwildwest)

È UNA QUESTIONE DI RIFLESSI

I MITICI C=COMPUTER SUL MERCATO DELL'USATO: C= VIC-20 (DA € 30), C=64C (DA € 40), C= AMIGA500 (DA € 50).

I COMPUTER DELLA
COMMODORE GENERATION
SI ACCENDONO SUBITO,
NON MUOIONO MAI E
SONO SEMPRE PRONTI A SCATTARE!

COMMODORE E

8 bit

- COMMODORE PET (serie)
- COMMODORE VIC-20
  COMMODORE 500/600 (serie)
- COMMODORE 700 (serie)
- COMMODORE MAX
- COMMODORE 64
- COMMODORE EDUCATOR 64
- COMMODORE 64C
- COMMODORE 64 GOLDEN ED.
- COMMODORE 64G
- COMMODORE SX-64
- COMMODORE 128
- COMMODORE 128D
- COMMODORE 16
- COMMODORE +4
- COMMODORE 116
- COMMODORE 64 GS
- COMMODORE 65

- *EMULATORI SW:*
  - VICE (Linux, Windows, MacOSX)
  - FRODO (Linux, Windows)
  - POWER64 (MacOS 9, MacOSX per CPU PowerPC)
  - CCS64 (Windows)

- *EMULATORI HW:*
  - C=64 DTV

- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *BASIC (boot language)*
  - *GEOS*
  - *WiNGS OS*
  - *LUNIX*
  - *CONTIKI*
  - *GECKOS*

NOTA:
PER RAGIONI DI SPAZIO, NELLA PRESENTE LISTA NON VENGONO INSERITI GLI INNUMEREVOLI COMPUTER, COMPONENTI HARDWARE, VARIE ESPANSIONI NON COMMODORE DEDICATI ALL'UTILIZZO DEI SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-LIKE.
IN GENERALE:

- ***AMIGAOS 4.1*** *SI INSTALLA SU HARDWARE "AMIGAONE" CON PROCESSORE POWERPC*
- ***AROS*** *SI INSTALLA SU COMUNI PC CON PROCESSORE X86*
- ***MORPHOS*** *SI INSTALLA SU HARDWARE VINTAGE DI MARCA APPLE CON PROCESSORE POWERPC*

- COMMODORE PC-50
- COMMODORE PC-60
- COMMODORE 64: WEB.IT

32 bit

- COMMODORE AMIGA 1200
- COMMODORE AMIGA CD32
- COMMODORE AMIGA 3000
- COMMODORE AMIGA 3000T
- COMMODORE AMIGA 4000/030
- COMMODORE AMIGA 4000/040
- AMIGA 4000T (68040)
- AMIGA 4000T (68060)
- C= GAMING MACHINE

- *SISTEMI OPERATIVI PER AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART (AMIGAOS ≤3.1)*

- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-like:*
  - *AMIGAOS ≥ 3.5*
  - *AROS*
  - *MORPHOS*

- *ALTRI SISTEMI OPERATIVI:*
  - *DOS*
  - *WINDOWS 3.1 (versioni 32 bit)*

I SUOI DERIVATI

16 bit

- COMMODORE PC-1
- COMMODORE PC-5
- COMMODORE PC-10
- COMMODORE PC-20
- COMMODORE COLT
- COMMODORE PC-30
- COMMODORE PC-40

- COMMODORE AMIGA 1000
- COMMODORE AMIGA 500
- COMMODORE A. 500 NEW ART
- COMMODORE AMIGA 2000
- COMMODORE AMIGA 2500
- COMMODORE AMIGA 1500
- COMMODORE AMIGA 600
- COMMODORE AMIGA 500 Plus
- COMMODORE CDTV

- *EMULATORI SW:*
  - WinUAE (Windows)
  - .E-UAE (MacOSX per CPU PowerPC)
  - UAE (Linux)
- *EMULATORI HW:*
  - MINIMIG
  - FPGA-ARCADE
  - MIST
- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART*
  - *AROS 68K*
  - *P-OS*

LEGENDA CROMATICA:

- *PRODUZIONI UFFICIALI COMMODORE*
- *PRODUZIONI NON COMMODORE*
- *EMULAZIONE HARDWARE*
- *EMULAZIONE SOFTWARE (OS)*

NOTA:

IL COMMODORE 64: WEB.IT VENNE COMMERCIALIZZATO DA ESCOM CON WINDOWS 3.1 E MS-DOS V7.
ALCUNI TRA I PRIMI MODELLI DI VIC-SLIM E COMMODORE 64X SONO STATI COMMERCIALIZZATI CON UBUNTU COME SISTEMA OPERATIVO.
IL COMMODORE PHOENIX FU COMMERCIALIZZATO CON MICROSOFT WINDOWS 7, VISTA, O XP, A SCELTA DEL CLIENTE.

- COMMODORE PHOENIX

- COMMODORE 64X
- COMMODORE VIC-SLIM
- COMMODORE VIC-MINI
- COMMODORE AMIGA MINI
- COMMODORE AMIGA MIO

- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *WINDOWS (versioni 64 bit)*
  - *COMMODORE OS VISION (Linux Mint 10)*
  - *UBUNTU (versioni 64 bit)*

64 bit

DISCLAIMER

Commodore Fan Gazette è un ***Progetto Creativo di NSA*** *(www.nonsoloamiga.com), la comunità creativa online (tutta italiana) dedicata a tecnologia, informatica e robotica, secondo filosofie legate alla cybercultura.*

È stato scelto di collocare C=FanGazette al di fuori di qualsiasi circuito commerciale o registrazione istituzionale, affinchè la fanzine rimanga sempre libera da qualsiasi tipo di censura o manipolazione.

C=FanGazette si autosostiene solo ed esclusivamente grazie all'entusiasmo ed al lavoro volontario dei suoi redattori, dei suoi lettori e di tutti coloro che sostengono il progetto con donazioni di:

- materiale elettronico e retrocomputer;
- testi e dattiloscritti inerenti agli argomenti trattati;
- donazioni in denaro.

Tutto ciò che "arriva" viene totalmente re-investito nel progetto C=FG.

C=FG è infatti rigorosamente no-profit, è un progetto libero e non ufficiale che da tutte le sue redazioni ci si augura possa rappresentare un importante passo in avanti verso l'auspicata riunione di tutto ciò che sia rappresentativo della Commodore Generation, intesa come comunità estesa, portabandiera di un concetto di cybercultura e di uso del Personal Computer massimamente creativo, ludico e produttivo.

Siamo convinti che le realtà legate alla Commodore ed alle sue derivazioni di ieri, oggi e domani abbiano un valore enorme. C=FanGazette porta con sé questo valore e aiuterà a comprenderlo ed apprezzarlo nella sua sfaccettata ecletticità.

NOTA BENE

Nella realizzazione di C=FG viene utilizzato materiale proveniente dalle fonti più disparate. Cerchiamo di inserire quanto più spesso possibile i link per le nostre fonti su nonsoloamiga.com, su commodorefangazette.com, su commodorecomputerblog.com e a volte direttamente sulla rivista C=FG. Tutti i diritti dei marchi e delle immagini riportate su C=FG sono dei legittimi proprietari. Su eventuale richiesta dei legittimi proprietari, provvederemo a rimuovere testi e immagini di cui non ci venga concesso l'utilizzo.

EDITORIALE

Care amiche e cari amici di Commodore Fan Gazette, questa volta mi è venuta voglia di giocare...

Ebbene, sicuramente vi ritroverete davanti ad un numero quantomeno singolare della vostra Rivista non rivista, molto più "gaming oriented" rispetto al passato.

Ad alcuni piacerà, ad altri un po' di meno, ad altri ancora staremo decisamente sul razzo.

In ogni caso, se volete scaricare la colpa su qualcuno, potete farlo solo ed esclusivamente su di me.

Per questo numero avevamo una tale pletora di recensioni di giochi (bellissimi e bruttissimi), che non me la sono sentita di rimandare nulla (o quasi) e, trovandomi in netta difficoltà, è arrivato il compare Lucommodore ad illuminarmi, come un suino torciuto, brandendo la sua ascia e urlandomi: "Ma va, compare. Fazziamo il cieffegì tutto dedicato ai videogiochi!" E come potevo non trovarmi d'accordo?

A parte questo, stanno bollendo in pentola tante novità di cui troveremo riscontri a breve. Il tanto amato marchio Commodore pare stia tornando alla carica e questa volta veramente, nel mercato degli smartphone. Ma su questo punto vorrei soffermarmi un po' e riflettere assieme a tutti voi, amati lettori: cosa significa, al giorno d'oggi, Commodore?

Per moltissimi si tratta di ricordi, per altri ancora di rimpianti di una fine ingiusta, per altri ancora - soprattutto per i più giovani - del nulla. Io sono dell'idea che Commodore rappresenti un ideale puro e semplice, un ideale che riesce a far sentire le persone al passo con i tempi, senza dovere per forza ipotecare un braccio e una gamba per farlo o passare le nottate davanti ad uno store per accaparrarsi per primi il nuovo modello di aggeggio elettronico. Commodore era questo: semplicità, versatilità ed accessibilità.

Quello che tutti noi della redazione speriamo è che ci sia sempre consapevolezza alle origini e della filosofia legata alla grande C=, la nostra Commodore che non finisce mai.

Quindi, amici miei, come diceva Lou Bega: MAMBO NUMBER 5! A tutti voi, buona lettura!

[TheBigShow]

NELLE RECENSIONI

di videogiochi degli ultimi anni (play) e delle ere videoludiche precedenti (replay) che pubblicheremo su C=FanGazette, oltre ad inserire quanti più dati possibili relativi al gioco (compresi dei prezzi di massima per il retro-game usato) e le impressioni personali dei vari redattori, assegneremo le medaglie d'oro (Top Game) e d'argento (Big game) ai migliori giochi di sempre. Quando vedete quindi un gioco premiato con queste medaglie, significa che dovete procurarvene una copia ad ogni costo!

INDICE

COMMODORE E I SUOI DERIVATI	PAG. 004
EDITORIALE	PAG. 006
READY... RETURN!	PAG. 008
SISTEMI OPERATIVI	
Il nuovo Icaros Desktop	PAG. 010
VIDEOGIOCHI	
Sub Hunter	PAG. 018
Xain'D Sleena	PAG. 020
International Karaoke + extended party disk	PAG. 022
Pulse	PAG. 024
Rocket Smash ex	PAG. 026
Donkey Kong Junior	PAG. 030
Cosmos	PAG. 032
16Kb RGCD COMPO 2014	PAG. 034
Mountie Mick's Deathride	PAG. 040
The Last Ninja	PAG. 042
Last Ninja 2	PAG. 046
Last Ninja 3	PAG. 049
Last Ninja Remix	PAG. 051
The Last Ninja su Amiga	PAG. 052
Last Ninja (altre info)	PAG. 053
Cannon Fodder	PAG. 054
Cannon Fodder 2	PAG. 057
GAME PARADE	
I più ricercati per Vic-20	PAG. 058
LA POSTA	PAG. 060

Commodore Fan Gazette online:

- http://www.commodorefangazette.com
- https://www.facebook.com/CommodoreFanGazette
- http://www.youtube.com/user/CommodoreFanGazette

CREDITS:

Commodore Fan Gazette è un progetto creativo no profit della comunità online "Non Solo Amiga" (NSA).
L'idea di realizzare C=FG è nata tra i dibattiti di un gruppo di utenti del forum di www.nonsoloamiga.com.
In seguito abbiamo cercato di organizzarci e di distribuirci il lavoro in base alle singole competenze di ciascuno, suddividendoci quindi in tre redazioni autonome, dalle diversissime attitudini e interamente composte da volontari di ogni età, appassionati e competenti. Questa strana rivista che stai leggendo è opera loro.

REDAZIONE-I001 >	ArcadeHeart limbaccio lucommodore TheKaneB
REDAZIONE-I002 >	Amig4be AmigaCori paolone Z80Fan Gabriele "TheBigShow" Nick
REDAZIONE-I003 >	Allanon Divina Grendizer
Direzione artistica >	lucommodore
Illustratore >	limbaccio
Web work>	Z80Fan, TheKaneB, limbaccio
Videoclip & social network >	Amig4be
Consulenti linguistici >	Mamiya, Giovanna Pugliano
Corrispondente USA >	Nonefonow

CONTATTI:

Per comunicare o collaborare alla realizzazione di C=FG, potete contattare direttamente ciascun redattore attraverso il forum di NSA all'indirizzo www.nonsoloamiga.com

C=FG N.5 È DEDICATO...

... alla Commodore Generation!

La generazione più tosta, di cui tutti noi facciamo parte. Una generazione di Gamer, Coder, Pioneer, Fanboy, System Administrator ma soprattutto una generazione di persone che ha ancora voglia di mettersi in gioco, di reinventarsi, di crescere, di esplorare. Una generazione curiosa che non si ferma mai perché è sempre viva e attiva. Una generazione che si esalta per le piccole cose e poi ne crea ogni giorno di ancora più grandi. Una generazione che non si è mai fermata e mai si fermerà. Questo numero di C=FG è tutto per noi!

8 bit 16 bit 32 bit 64 bit

READY...

LO SMARTPHONE COMMODORE SI FARÀ DAVVERO!

A dispetto dei primi mokeup pubblicati un po' ovunque nei mesi scorsi, il nuovo Commodore Pet avrà una linea sobria ed elegante, i profili laterali in alluminio, un'ampio schermo da 5,5" e sarà disponibile nei colori nero e bianco.

Lo conferma la Commodore Business Machines LTD di Londra attraverso il suo CEO Massimo Canigiani che si è reso disponibile in più occasioni a dialogare via Skype con un gruppo di redattori di Commodore Fan Gazette!

Ok, ok... Andiamo con ordine...

Arrivato al suo sbrilluccicante quinto numero, Commodore Fan Gazette inizia ormai a dimostrare una certa maturità, ovviamente in rapporto tempi operativi dello staff che, purtroppo, non ci permettono ancora di dare una periodicità al progetto C=FG. Qui in redazione siamo molto contenti dei risultati fin'ora ottenuti e, soprattutto, di quanto il mito della Commodore continui a far battere i cuori e a suscitare emozioni in tutti quei ragazzi di oggi e di ieri che, come noi, si sono sempre divertiti con i Commodore Computer, come se il fallimento della grande C= del 1994 non fosse mai avvenuto. Di vicissitudini e colpi di scena nel mercato Commodore ce ne sono stati parecchi in questi decenni e la rinnovata crescita di popolarità della demoscene del C=64 è senza dubbio una delle realtà più eccezionali degli ultimi periodi. Nonostante già da qualche anno escano costantemente pubblicazioni software ed espansioni hardware per gli storici computer Commodore, è dai tempi della C=USA (l'azienda che commercializzò il Commodore 64x) che il marchio C= non appare sul mercato dell'elettronica consumer. Noi di C=FG non abbiamo mai avuto la pretesa di "fare giornalismo" ma, se veniamo a conoscenza di una notizia importante sulla nostra amata C=, è nostro dovere riportarla ai nostri affezionati lettori che non mancano mai di scaricarsi ed archiviarsi ogni bel

RETURN !

numero della Rivista non rivista della Commodore Generation. Ebbene, la notizia è che due imprenditori italiani, Massimo Canigiani e Carlo Scattolini, hanno registrato la società "Commodore Businness Machines Ltd" (lo stesso nome della storica Commodore: la CBM!) presso la Camera di Commercio inglese. Questa nuova incarnazione della Commodore avrà sede legale a Londra ed una filiale operativa in Italia. Dopo un periodo di investimenti sulla ricerca del prodotto e sulle sue potenzialità di mercato, la CBM di Canigiani & Scattolini si appresta a lanciare nel mercato il primo dispositivo "touch" marchiato Commodore: un potente smartphone il cui nome sarà **Commodore Pet**, proprio come il primo computer a 8 bit della grande C= degli anni '70. Dalle informazioni trapelate durante le video chat con il CEO Canigiani, il nuovo **Commodore Pet** offrirà caratteristiche hardware simili a quelle deigli smartphone più blasonati (CPU Octa-core, 3GB di RAM, 4G, Full HD, ecceteramila) ma verrà commercializzato ad **un prezzo addirittura inferiore ai 300 euro!** Questo perché l'intenzione aziendale è quella di riproporre al mercato moderno la storica filosofia della grande Commodore di Jack Tramiel e dunque si tratta di "**tecnologia per le masse**", la più moderna, al prezzo più competitivo. Gli smartphone della CBM si avvarranno di un sistema operativo Android 5 Lollipop dall'aspetto "commodoroso" e si sta valutando la possibilità di inserire l'emulatore FRODO, preinstallato e pronto per giocare ai mitici giochi del Commodore 64 del passato e del presente.

LE PAGINE WEB DELLA NEONATA COMMODORE BUSINESS MACHINES LTD:

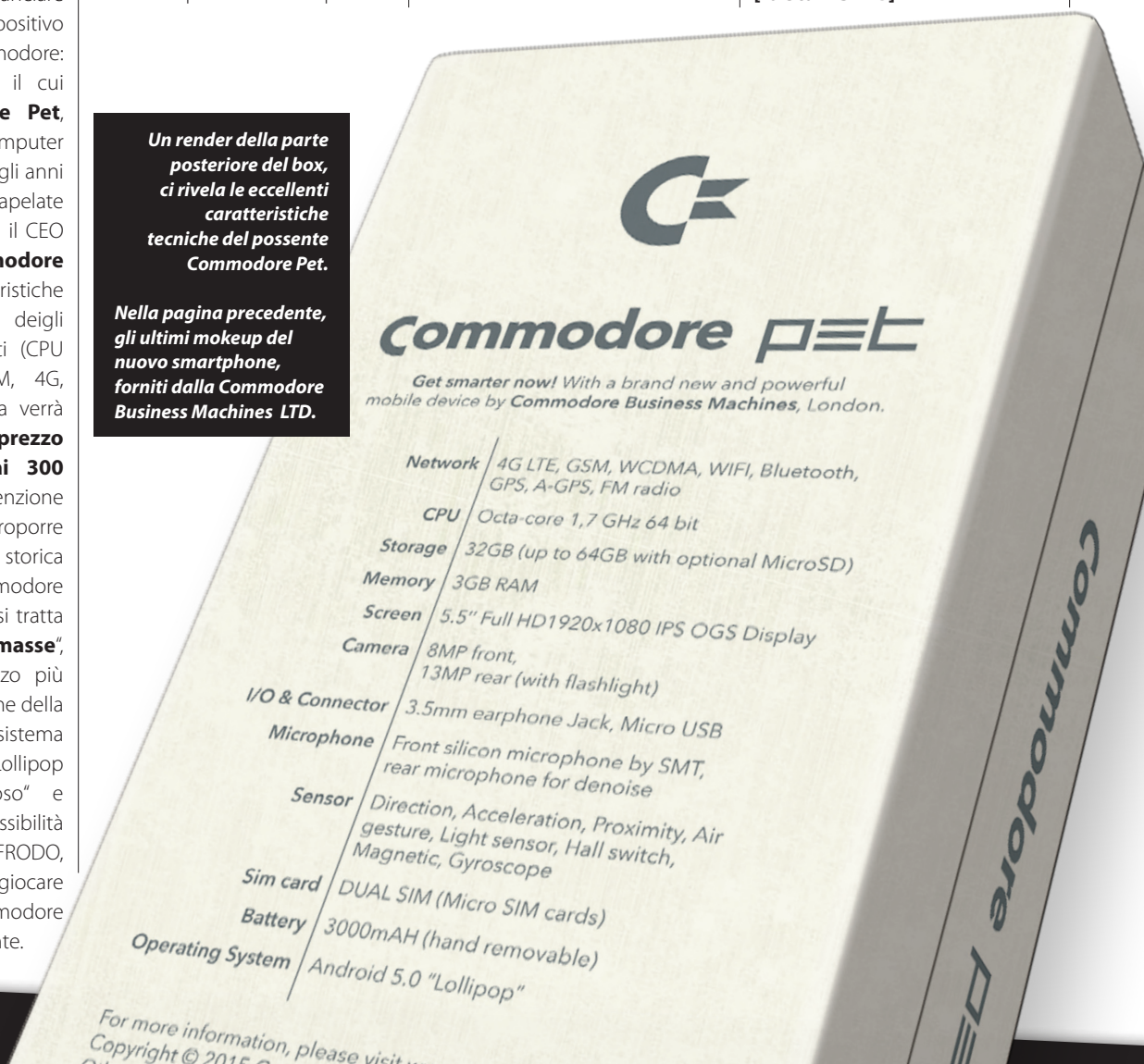
- ***Pagina web: www.commodoresmart.com***
- ***Pagina Facebook: www.facebook.com/pages/Commodore-Business-Machines/1553791998194512***
- ***Pagina Twitter: https://twitter.com/commodoresmart - https://mobile.twitter.com/commodoresmart***

D'altro canto, il fatto stesso che i titolari di questa nuova Commodore Business Machines abbiano voluto contattare direttamente noi redattori di Commodore Fan Gazette, la dice lunghissima su quella che sarà la loro attenzione nei confronti della "vecchia guardia" di fan della grande C= dei tempi d'oro.
Il nuovo **Commodore Pet**, verrà commercializzato in Italia, in Germania e in Polonia ma non è esclusa la possibilità d'acquistarlo on line, anche dagli altri paesi europei o dagli USA. Al momento attuale, per comunicare con la moltitudine di C=Fan affamati che chiede informazioni sul primo C=fonino prossimo venturo, l'azienda di Canigiani sta utilizzando la fanpage di facebook "Commodore Business Machines" (che, in pochi di mesi, ha raggiunto qualcosa come 38 mila follower) e la pagina web ufficiale www.commodoresmart.com.

Che dire... Noi pensiamo che non vi sia C=Fan al mondo che non desidererebbe uno C=fonino che si rispetti ad un prezzo super e questo nuovo PET sembra proprio uno smartphone con tutte le carte in regola per poter sfondare e portare rinnovata curiosità per la nostra adorata C=. A Canigiani e Scattolini auguriamo dunque buona fortuna per questa nuova avventura con la C= maiuscola e tutta italiana!
[lo Staff C=FG]

Un render della parte posteriore del box, ci rivela le eccellenti caratteristiche tecniche del possente Commodore Pet.

Nella pagina precedente, gli ultimi mokeup del nuovo smartphone, forniti dalla Commodore Business Machines LTD.



IL Nuovo Icar

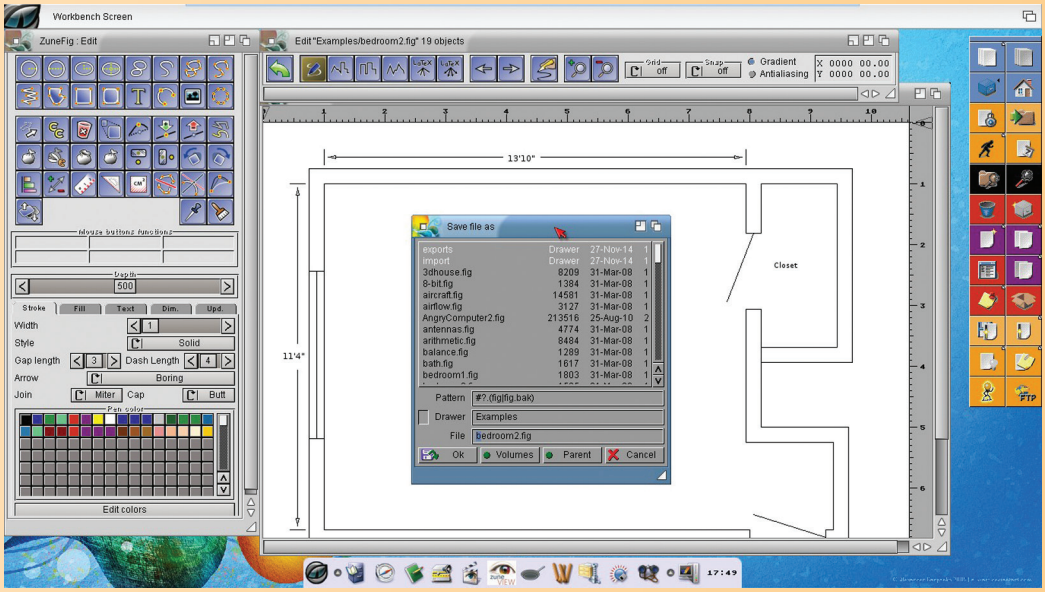
32 bit

TORNA, CON LA VERSIONE 2, LA PIÙ POPOLARE DISTRIBUZIONE DI AROS, IL SISTEMA OPERATIVO PER PC CON CUI SI POSSONO RIEVOCARE I FASTI DELL'AMIGA.

Tutti coloro che, dopo il fallimento di Commodore, non si sono arresi all'evidenza e a cui non bastano sfondi e decorazioni ad hoc per abbellire le finestre di Windows, Linux o MacOS X in modo che rassomiglino di più a quelle di AmigaOS, oggi hanno bene o male tre alternative: lo stesso AmigaOS, arrivato alla versione 4.1 e aggiornato più volte, disponibile solo su particolari e costosi (ma non altrettanto veloci) sistemi PowerPC; l'eclettico sistema operativo MorphOS, anch'esso PPC-only ma installabile su vecchi Mac a portata di e-bay, o AROS, che è l'unica alternativa open source (sullo stile di Linux), per altro multi-piattaforma e disponibile anche per i comuni PC. Sistemi con cui è possibile svolgere i più basilari compiti di ogni giorno, ma ugualmente relegati a una dimensione hobbystica e piagati da una comprensibile carenza di applicazioni ad alto livello, se facciamo l'eccezione di Blender e di pochi altri programmi di una certa caratura disponibili, però, anche su altre più abbordabili piattaforme. Che senso può avere, dunque, insistere ancora oggi a usare vecchi programmi, vecchie interfacce e vecchie abitudini? Nessuno, o anche centomila: la risposta, direbbe qualcuno, è dentro di noi. Magari per lavoro usiamo intensamente uno dei sistemi mainstream e, una volta a casa, vogliamo "evadere un po'" con qualcosa di più familiare, di più antico, capace magari di solleticare il bambino che è in noi o l'adolescente che si è sempre

ROS DESKTOP!

rifiutato di crescere, mentre attorno a lui costruivamo una casa, una carriera e una famiglia. Il senso di **Icaros Desktop**, che di AROS è la distribuzione più famosa, probabilmente è questo ma prima di relegare il tutto al dominio degli sforzi inutili, forse vale la pena installarlo su un vecchio PC o dargli spazio in una macchina virtuale, per vedere cosa avrebbe da offrirci, oggi, un sistema "Amiga" post-Commodore.



ZuneFig è un programma di grafica vettoriale con cui è possibile fare un po' di tutto: da disegni in 2D piuttosto complessi a semplici planimetrie.

Download e installazione

Scaricare e installare Icaros Desktop è semplice. Dobbiamo solo decidere quale versione utilizzare: la **Live!**, più ingombrante e destinata a essere masterizzata su un DVD o eseguita su Windows in una finestra di QEMU (già fornito in dotazione), o la **Light**, più piccola e pensata per essere scritta su CD o installata su una chiave USB di piccole dimensioni, per esempio 1 GB. Se quest'ultima offre un sistema snello con il minimo indispensabile per poter apprezzare un sistema operativo oggi, la versione Live! è certamente quella più lussuosa, poiché offre uno spaccato completo ed esauriente della situazione di AROS sul fronte del software: nel bene e nel male, raccoglie praticamente tutti i programmi migliori disponibili sul repository ufficioso, archives.aros-exec.org, e sui siti individuali degli sviluppatori. In ogni caso, entrambe le versioni sono disponibili sul sito www.icarosdesktop.org.

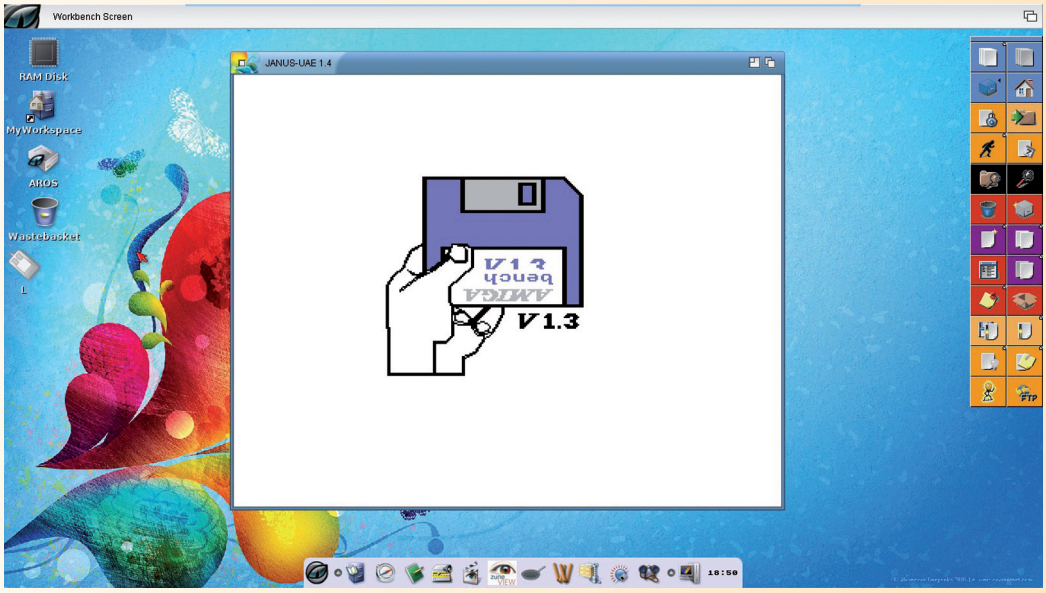
La versione Live! è costituita da un eseguibile per Windows che, però, può essere gestito da qualsiasi estrattore compatibile con il formato 7zip, essendo in pratica un archivio .7z auto-estraente. Una volta scompattato, troveremo ad attenderci un grosso file .ISO e alcuni file di supporto, con cui è possibile lanciare QEMU per provare subito la distribuzione (molto lentamente, ma in tutta sicurezza e con la comodità di una cartella di scambio file già preimpostata) oppure installarla su un'altra tecnologia di virtualizzazione o ancora masterizzarla su un DVD per poi installarla su un PC reale. In ogni caso, una volta scelta una delle due ultime vie, si tratta solo di riservare almeno 6-8 GB di spazio libero e non partizionato sul disco fisso, lanciare il programma **InstallAROS** dall'icona sul desktop e seguire tutti i passaggi come illustrato sul manuale d'uso. Al secondo riavvio, potremo cominciare a lavorarci sopra.

Il primo impatto

Quando si carica Icaros Desktop 2 per la prima volta, ritroviamo tutti gli elementi classici del vecchio Workbench come le icone dei volumi in alto a sinistra, la barra superiore dei menu (qui utilizzata solo per vedere il task attivo), lo sfondo illustrato e un puntatore rosso fuoco a forma di freccetta. Sul lato inferiore dello schermo, invece, troviamo una nuova barra chiamata AmiStart e, sulla destra, una barra di strumenti di gestione dei file che Icaros chiama "Actions bar", ma che appartiene in realtà a **DirectoryOpus 5 "Magellan"**, il cui codice sorgente è stato recentemente aperto e utilizzato come file manager di default al posto di **Wanderer**, duttile ma incompleto rimpiazzo AROSiano del **Workbench** di AmigaOS. Chi ha vissuto i fasti di questa gloriosa piattaforma, soprattutto negli ultimi anni, probabilmente si ricorderà di DOpus 5 come di una versione molto più complessa, ma anche molto più complicata da gestire e da configurare, della più famosa edizione 4, a cui si sono ispirati file manager famosissimi come **Norton** e **Midnight Commander** per PC. Il suo impiego su Icaros Desktop 2, tuttavia, non deve preoccupare, visto che è stato completamente riconfigurato per mimare le funzionalità standard di Workbench e per aggiungere tutta una serie di comandi, tramite toolbar e menu contestuali, con cui è possibile lavorare efficacemente sui file, in base alla loro tipologia. Facendo clic col tasto destro del mouse su un file MP3, per esempio, comparirà un menu a tendina piuttosto diverso da quello che otterremmo cliccando su un .PDF o su un eseguibile.

Per il resto, sembra proprio di essere tornati casa, con le directory visualizzate sotto forma di cassetti e con le finestre che si aprono di volta in volta sullo schermo, popolandolo. Le finestre si possono visualizzare

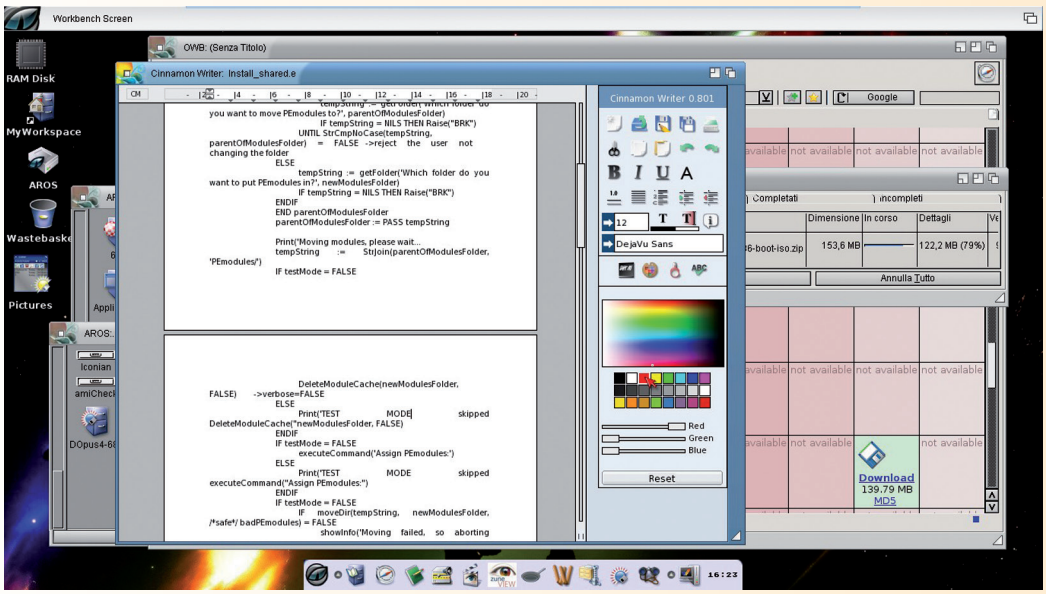
in più modi: sotto forma di icone o di elenco testuale, con o senza toolbar individuale. Nel primo caso, la finestra conterrà una serie di pulsanti con cui è possibile svolgere le operazioni più comuni con Amiga: tornare alla root del volume, all'elenco dei volumi e degli assign (per chi non li avesse mai usati: volumi virtuali che puntano a una directory ben precisa), generare nuove directory, aggiungere commenti ai file, calcolare le dimensioni dei cassetti (non viene fatto di default per risparmiare tempo), copiare i file, archiviarli in file zip o lha, e così via. Tutte funzioni presenti anche nell'actions bar in alto a destra ma che, nelle barre individuali, sono più comode da usare. Proprio come nell'ambiente Amiga originale, a non tutti i file corrisponde un'icona, solo a quelli volontariamente accompagnati da un file con nome identico ma estensione .info spetta questo privilegio. Un retaggio del passato che trovava una sua giustificazione con le basse risoluzioni dell'epoca, e che coi moderni schermi full-HD (e oltre) perde significato, ma non fascino. Chi volesse visualizzare tutti i file, comunque, può sempre farlo e "fissare" le finestre in modo che la scelta diventi definitiva.



Nessuna immagine potrebbe essere più iconografica di questa, se parliamo di emulazione dell'Amiga!

Un desktop intercambiabile

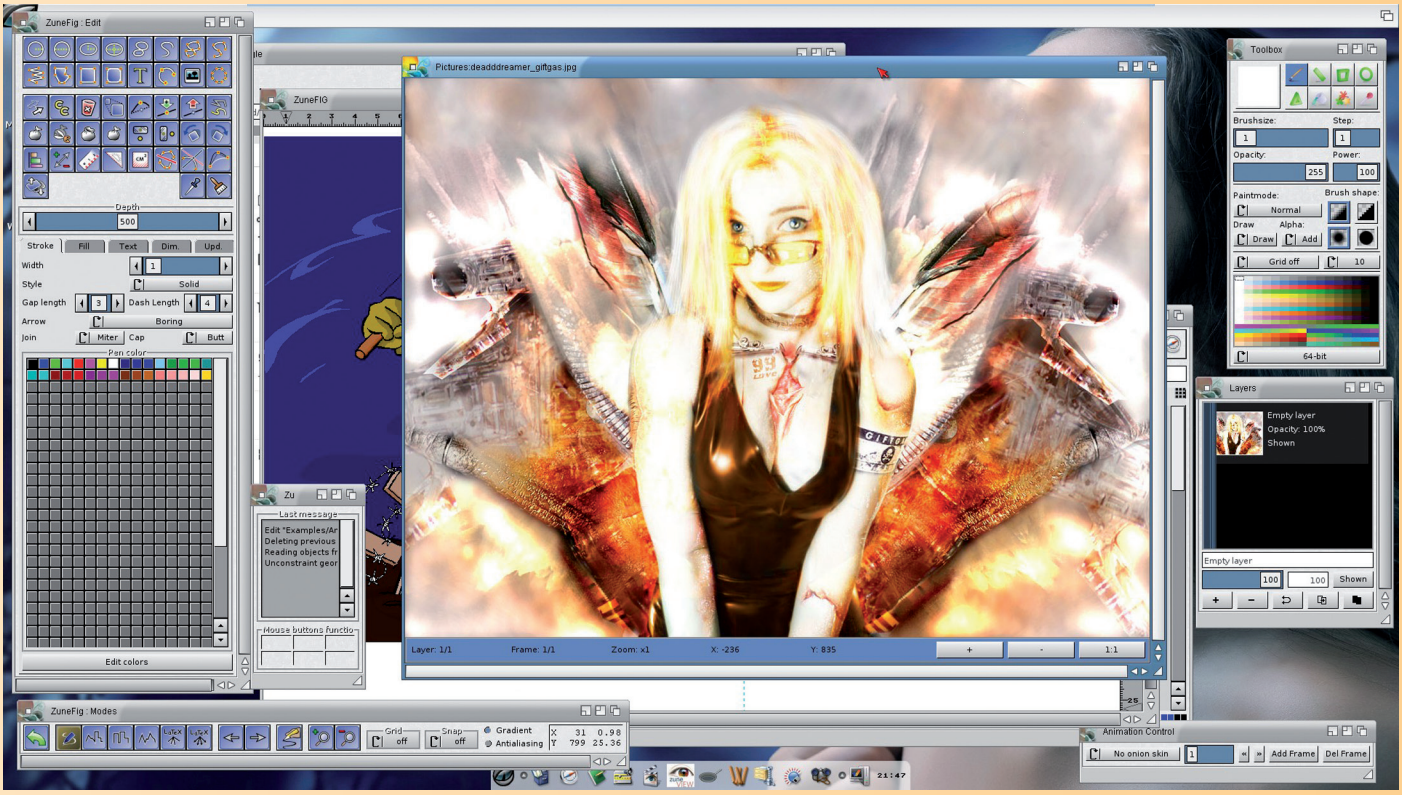
Icaros Desktop 2 eredita da AROS e AmigaOS il cassetto Prefs per le preferenze. Così possiamo impostare le nostre volontà per le dimensioni dello schermo – ma solo con alcune schede video, in modalità VESA ci dobbiamo accontentare della risoluzione scelta all'avvio – e per l'audio, la lingua, il layout di tastiera e così via. Troviamo anche le preferenze per Wanderer e per altri aspetti dell'interfaccia grafica che, però, non hanno effetto su DirectoryOpus 5: per cambiare il fondo di desktop e le finestre, così come, per modificare tutti gli aspetti più macroscopici dell'interfaccia utente, bisogna fare affidamento sul suo menu Settings > Environment, e poi modificare tutte le voci che ci interessano. Probabilmente questo è l'aspetto che disorienterà maggiormente gli utenti occasionali e quelli che non conoscono già le dinamiche amighiste ma chi proprio non riesce a gradire DOpus5 può sempre tornare al più tradizionale Wanderer. Farlo è davvero semplice: basta lanciare un programma chiamato **Icaros Settings**, dal cassetto **Prefs**, e scegliere la GUI "Wanderer" al posto di "Magellan", nel pannello Environment. Al riavvio tornerà a un ambiente più fedele all'Amiga originale ma anche inesorabilmente più limitato. Il vantaggio di usare Wanderer, tuttavia, si percepisce usando spesso **AmiBridge**, il layer di compatibilità con le vecchie applicazioni per Amiga, di cui avevamo parlato estensivamente sullo scorso numero di C=FG.



Cinnamon Writer è un word processor "nativo" per sistemi Amiga-like e anche Icaros lo mette a disposizione. Purtroppo ha qualche problema.

L'Amiga virtuale

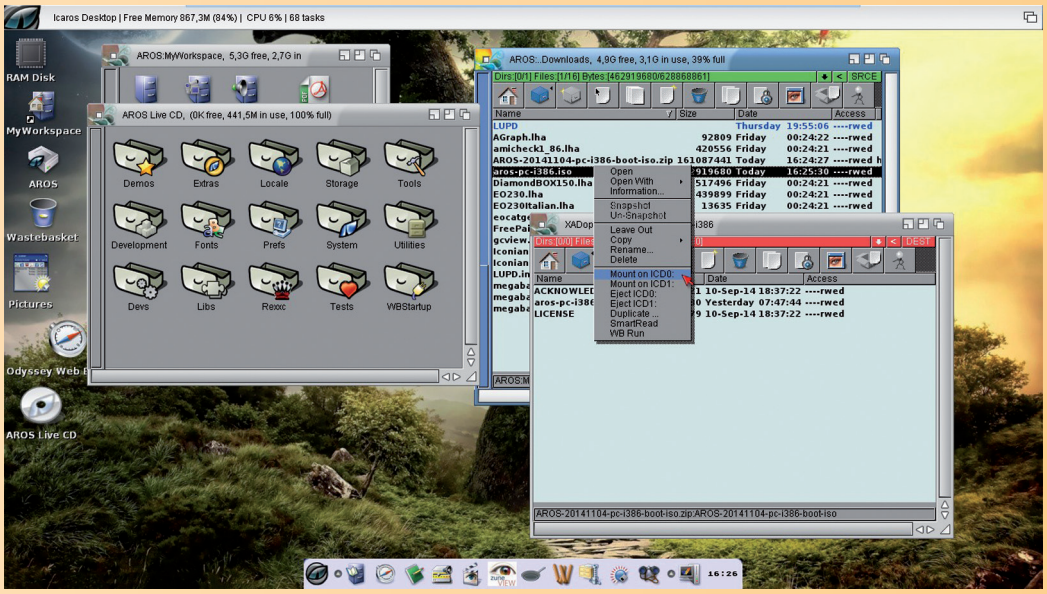
Proprio AmiBridge, con l'aggiornamento alla versione 2.0.1, si è arricchito di una nuova possibilità: il suo lancio all'avvio in modalità "trasparente". In pratica, l'emulatore è avviato da Icaros e abilmente nascosto alla vista dell'utente, finché non si cercherà di lanciare un programma per Amiga M68K tramite Wanderer o AmiStart (con DirectoryOpus 5 bisogna fare clic con il tasto destro del mouse e scegliere l'opzione WB Run ma alla fine il risultato è lo stesso): in quel momento la sua finestra apparirà sullo schermo come se fosse quella di un normale programma per AROS. In realtà sta girando nell'emulatore, ma Icaros fa quel che può affinché la cosa non ci pesi. Il filesystem è



Qui vediamo in esecuzione sia ZuneFig, sullo sfondo, sia la nuova versione di LunaPaint, con cui si possono fare ritocchi fotografici e altro.

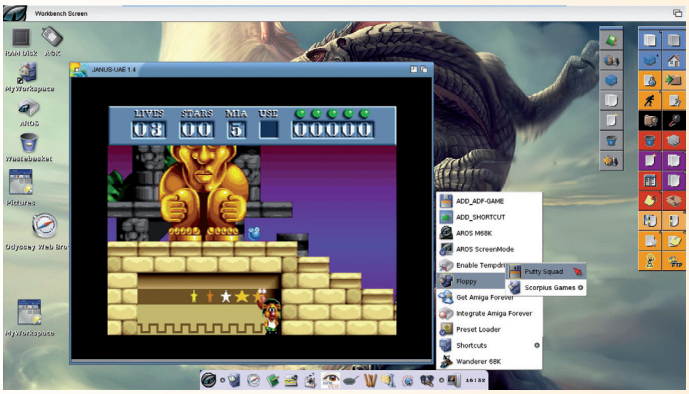
in gran parte condiviso fra i due sistemi operativi in esecuzione, e alcuni assign sono strutturati per essere virtualmente identici nei due ambienti. Per esempio, ritroveremo il volume virtuale "MyWorkspace:" come le sue diramazioni "Pictures:", "Video:", "Documents:" e "Downloads:" che, a conti fatti, rappresentano il posto che Icaros ha previsto per i nostri progetti. Nell'Amiga virtuale possiamo far girare **AROS per Motorola 68K**, leggermente più lento e con qualche residuo problema di compatibilità, ma capace di integrarsi perfettamente con l'ambiente circostante (risoluzione video, layout di tastiera, preferenze dei font e così via sono condivise fra host e guest), oppure **AmigaOS 3.X**, che basterà prelevare da **Amiga Forever** con un apposito script. Quest'ultima operazione garantisce ovviamente una perfetta compatibilità con tutto il software scritto originariamente per Amiga, ma alcune preferenze - come quelle elencate prima - andranno selezionate a mano. Fortunatamente, Icaros Desktop 2 gestisce molto meglio i file ISO e ADF delle precedenti release 1.4.x e 1.5.x, per cui è possibile montarli come device virtuali e smontarli con estrema facilità, un'abilità che tornerà utile spessissimo.

Sempre rispetto al passato, e quindi a quanto asserito sul numero 4 di C=FG, AmiBridge si è arricchito di nuove funzionalità. Per cominciare, è possibile creare delle shortcut, delle scorciatoie con cui lanciare un singolo programma all'interno di una sessione dedicata dell'emulatore: AmiBridge avvierà automaticamente il programma prescelto dopo aver caricato l'ambiente operativo in cui preferiamo che giri. Per esempio, è possibile creare una scorciatoia per Wordworth 7 (non è incluso in Icaros) sotto AmigaOS e caricare questi ultimi in un colpo solo, mentre tutte le altre applicazioni per Amiga stanno già girando su AROS 68K in un'altra sessione dell'emulatore, magari quella precaricata all'avvio del computer. I preset, impostazioni macroscopiche con cui era possibile lanciare l'ambiente a pieno schermo, in modalità integrazione, con o senza workbench, o anche in finestra, sono stati spostati in uno script di selezione apposito, mentre tutte le opzioni di fine tuning dell'emulazione albergano ora nel pannello AmiBridge di Icaros Settings. Cambiamenti non solo estetici, ma mirati a rendere il tutto più funzionale e, soprattutto, più coerente e completo, anche se non proprio semplicissimo da



Abbiamo appena montato la ISO di una nightly build di AROS, riconoscibile per le tipiche icone cartoonesche. Come? Con un click del tasto destro del mouse.

usare: l'immediatezza con cui si fanno le stesse cose su **AmigaOS 4** e **MorphOS** resta inarrivabile ma nell'impossibilità di mescolare fra loro codice M68K e codice x86 su PC, Icaros Desktop fa tutto ciò che è in suo potere per giungere a un risultato simile, aprendo tutti varchi che può nel "muro" che separa le applicazioni native da quelle che non lo sono.



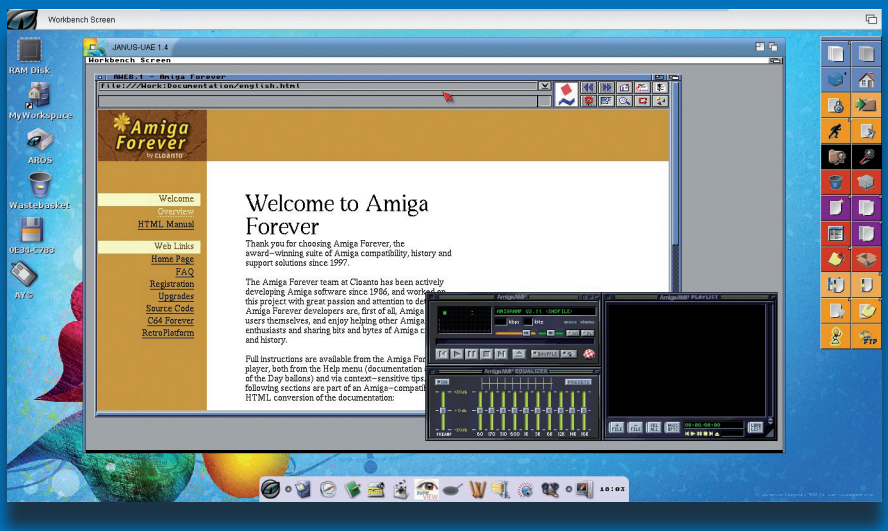
Icaros Desktop include anche qualche gioco per Amiga, come il recente Putty Squad. Gira correttamente con le ROM di AROS.

E a proposito di applicazioni...

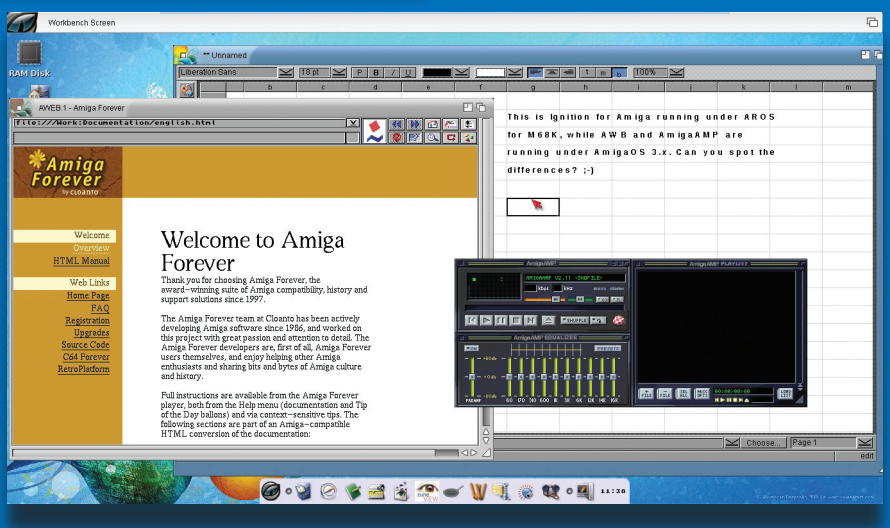
Il software a corredo certamente non manca. Icaros Desktop Light mette già a disposizione il word processor **Cinnamon Writer**, l'editor musicale semiprofessionale (un tempo era un prodotto commerciale di grande valore) **Audio Evolution 4**, i file manager **DirectoryOpus 4** e **5**, l'ottimo visualizzatore di immagini **ZuneView** e il browser **OWB**, quasi inaspettatamente portato alla versione 1.23 – ma ancora privo del supporto HTML video, indispensabile per godersi **YouTube**. Non mancano anche alcune tecnologie "sotto il cofano", come **Gallium 3D** per l'accelerazione OpenGL (un punto di vantaggio enorme rispetto agli altri sistemi Amiga-like post-Commodore), il rasterizer musicale **Timidity**, con cui è possibile suonare i file MIDI usando strumenti di buona qualità, il linguaggio di stampa **GhostScript** e lo stack USB **Poseidon**, a cui purtroppo serve però una bella rinfrescata per supportare pienamente lo standard 3.0. La versione Light, però, non contiene gli strumenti di programmazione (eccetto il linguaggio **Lua**, indispensabile per eseguire parte delle utility di sistema) e il software aggiuntivo, veri fiori all'occhiello dell'edizione Live!. In quest'ultima troviamo emulatori di ogni genere e specie, dalle console degli anni Ottanta passando per i computer dei Novanta, per arrivare a **BOCHS** (con tanto di FreeDos e

LIBERE O INSCATOLATE?

Tramite i suoi "preset", AmiBridge consente di lanciare le applicazioni per Amiga in diversi modi: a pieno schermo, in una singola finestra che le racchiuda tutte, libere di muoversi sullo schermo nativo di AROS e ancora con o senza la GUI del sistema operativo emulato.

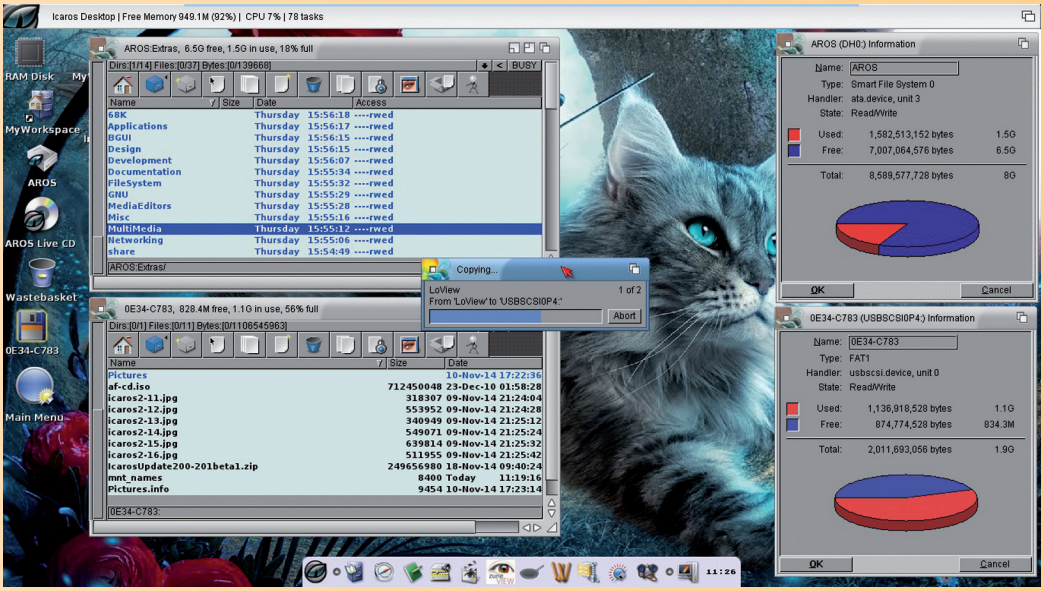


Nell'immagine qui sotto stanno girando AWeb e AmigaAMP su AmigaOS 3.X (dopo l'integrazione di Amiga Forever), e Ignition su AROS 68K, il tutto come se fossero normali finestre di Icaros Desktop (le decorazioni sono le stesse). Serve un PC piuttosto potente perché l'effetto sia ottimale.



Linux precaricati!) e a sistemi di interpretazione/virtualizzazione specifici come **ScummVM** e **DosBox**. Troviamo diversi tracker e programmi musicali, varie utility per la gestione spartana di audio e video, numerosi programmi di grafica come **LunaPaint** (bitmap), **GrafX2** (bitmap), **LodePaint** (misto) e **ZuneFig** (vettoriale), qualche visualizzatore/catalogatore di immagini (**PicView**, **Picture Album**...), addirittura un intero database relazionale (**MUIBase**), mentre invece, latitano purtroppo, alternative convincenti per gestire documenti di testo e fogli di calcolo. In compenso, fra le applicazioni 68K incluse nella distribuzione, troviamo alcuni "mostri sacri" come lo spreadsheet **Ignition** e i programmi di grafica **Real 3D** e **TV Paint**. La versione 2.0.1 della distribuzione porta inoltre con sé la **WeatherBar**, "una finestrella sulle previsioni del tempo", il client per accedere ai repository condivisi **Subversion** (svn) e l'IDE **Antiryad**, con cui è possibile creare giochi multipiattaforma con relativa semplicità. Quest'ultimo è, in realtà, un doveroso bug-fix, visto che l'IDE era già incluso in Icaros Desktop 2.0 ma, per uno sfortunato problema, non era in grado di funzionare.

[Paolone]



Nella gestione di file e volumi, DirectoryOpus 5 è davvero su un altro pianeta rispetto a Wanderer. Nulla di strano se lo userete come GUI di default.

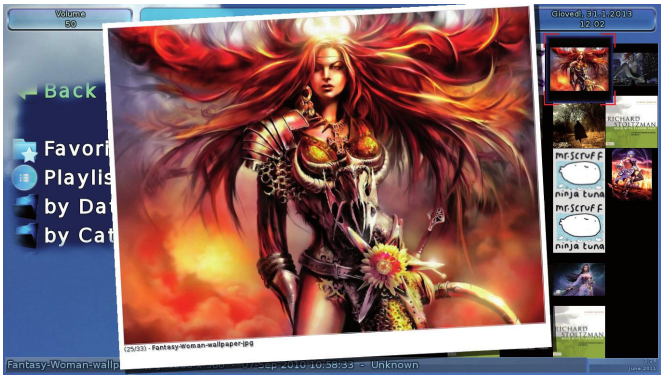
AMC

Il Media Center definitivo per sistemi Amiga e Amiga-like!

Con AMC puoi organizzare e riprodurre i tuoi video, la tua musica e le tue immagini preferite. Puoi creare le tue playlist e organizzare le tue immagini con l'ausilio di parole chiave così da poter riprodurre degli slideshow con estrema semplicità. AMC ti permette di riprodurre flussi Internet audio e video in streaming da WebRadio e WebTV, puoi anche decidere di registrare un programma e riprodurlo successivamente. Le sorgenti dei canali streaming possono essere facilmente modificate ed ampliate per adattarle alle proprie esigenze. AMC è stato ottimizzato per un facile accesso a tutte le sue funzionalità. È possibile utilizzare anche dei telecomandi USB per navigare i menù del programma agevomente. Tutti i controlli possono essere facilmente configurati a proprio piacimento. Grazie al sistema dei PlugIn, AMC potrà essere espanso o esteso con nuove funzioni. L'applicazione supporta un sistema di skinning che permette di modificare l'aspetto dell'interfaccia grafica utilizzando nuovi temi. AMC è disponibile in molteplici lingue. AMC è disponibile adesso per AROS, AmigaOS 4.x(TM).

Tutti i tuoi file multimediali a portata di mano! AMC, be entertained!
Puoi acquistare AMC su http://www.ares-shop.de

Sito Web: http://a-mc.biz/
Contatti: info@a-mc.biz



AMC è in continuo sviluppo e presto sarà disponibile una nuova versione con ulteriori funzionalità e una diversa interfaccia utente, più semplice e immediata, capace di adattarsi ad ogni sistema e risoluzione per ogni tipo di piattaforma. Un aggiornamento gratuito sarà fornito a tutti coloro che avranno acquistato la versione corrente, quindi, cosa stai aspettando? **Acquista AMC ora!**

e tu

Ica

Des

ce l'hai

aros

sktop?

Icaros Desktop è il sistema operativo gratuito capace di far rivivere l'**esperienza AMIGA** in chiave moderna, **a costo zero!**

SCARICA E INSTALLA ICAROS DESKTOP NEL TUO PC DI CASA

VISITA www.icarosdesktop.org

icaros desktop

VideoGiochi!

8 bit

SUB HUNTER

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **2008 / 2013**
Genere: **underwater shoot & rescue**
Autori: **Richard Bayliss** (programmazione), **Frank Gasking** (grafiche), **Maniacs of Noise** (musiche), **Paul Hughes** (loader),
Produttore: **Psytronic (cassetta, floppy) / RGCD (cartuccia)**

Prezzi (nuovo):
- Cassetta: **£ 4.99**
- Floppy budget: **£ 4.99**
- Floppy premium: **£ 9.99**
- Digital download: **£1.99**
- Cartuccia standard: **£ 22**
- Cartuccia deluxe: **£ 27**

Impatto: **92%**
Carisma: **88%**
Tecnica: **94%**
Gameplay: **86%**
Replay: **64%**
Globale: **85%**
Giudizio:
Sub Hunter è un buon sparatutto, divertente e tecnicamente ben realizzato. La ricerca di una varietà nei minigiochi non lo salva però da una certa ripetitività, col risultato che, una volta terminato, difficilmente lo rigiocherete.

LA COSCIENZA AMBIENTALE È UNA ROBA IMPORTANTE E LA STORIA DI GODZILLA CI INSEGNA CHE È SEMPRE BUONA REGOLA NON GETTARE A MARE LE SCORIE RADIOATTIVE O SARANNO RAZZI AMARI...

Un pericoloso esperimento governativo andato male, il tentativo di insabbiare il fallimento, barili di scorie tossiche gettati in mare e pesci che si trasformano in mostri assetati di carne umana. Questo è il preambolo della nostra missione, che ci vedrà affrontare, a bordo del nostro sommergibile, la fauna ittica geneticamente modificata nel tentativo di salvare la vita ai bagnanti dispersi nell'oceano. Se questo script non vi pare un gran che originale, sappiate che anche il gioco volge più verso il classico, piuttosto che il creativo. Giocando a Sub Hunter, infatti, vi verranno in mente una mezza dozzina di giochi del passato. Ma classico, come anche Sgarbi insegna, non vuol necessariamente dire noioso. E' questo il caso? Scopriamolo!
Sub Hunter è composto da 3 minigiochi che hanno come punto in comune l'ambiente, pur variando nella meccanica. Il primo minigioco è un classico sparatutto a scorrimento dove, con il nostro sommergibile, dovremo far fuori tutti i nemici che ci vengono incontro, evitando di venire a nostra volta colpiti e salvando la vita ai bagnanti prima che vengano divorati dai pescioni o investiti da altri sommergibili. Ad aumentare la difficoltà della missione, ci sarà un quantitativo di ossigeno limitato, terminato il quale perderemo una delle nostre preziose vite. Una volta salvata la vita a 5 bagnanti, passeremo allo schema successivo. Nel secondo minigioco ci troveremo sulla superficie dell'oceano e dovremo distruggere un certo quantitativo di nemici che ci passano sotto, lanciando delle bombe di profondità. Il difficile sarà calcolare il momento giusto per sganciare il nostro "confetto", considerando che la velocità del proiettile e dei nemici sarà diversa di volta in volta. Anche qui, a rendere la cosa più ardua, ci penserà il tempo entro il quale dovremmo terminare la missione, pena (indovinate un po') la perdita di una vita. Una volta distrutti tutti i nemici, si passerà allo schema successivo. Il terzo ed ultimo minigioco è in perfetto stile Frogger. Un sub è incagliato sul fondale e con il nostro sommergibile dovremo recuperarlo, zigzagando fra le file di creature marine che vogliono farci la pelle, per riportarlo sano e salvo in superficie. Ancora

una volta sarà l'ossigeno il nostro più subdolo nemico, da tenere sempre d'occhio. Salvando un certo numero di sub, termineremo anche questo schema. I 3 minigiochi si susseguiranno ciclicamente ma, come è lecito aspettarsi, saranno gradualmente più difficoltosi. Ogni tanto affronteremo anche un bonus stage, nel quale dovremmo collezionare diamanti (e quindi punti) evitando le mine subacquee che ci vengono incontro. Un volta superati 25 schemi, arriverà il momento di sconfiggere il super boss finale, il megashark!

Tecnicamente parlando, il gioco è ben realizzato. La grafica è varia e discretamente dettagliata, con un utilizzo dei colori funzionale allo scopo. Le musiche, a cura dei Maniac of Noise, sono ritmate ed incalzanti, perfette per uno sparatutto di questo tipo. All'inizio del gioco, invece dell'accompagnamento musicale si possono selezionare gli effetti sonori che, pur limitati nel numero, hanno una buona resa. La giocabilità, nella sua semplicità, funziona in modo eccellente. Lo scorrimento è fluido (ben 3 livelli di parallasse!), il sommergibile risponde bene ai comandi e le collisioni sono accurate. L'unica cosa che poteva essere realizzata meglio è proprio il boss finale che delude graficamente ed è piuttosto facile da battere a causa di un pattern troppo prevedibile.

Sub Hunter si può liberamente scaricare dal sito della Psytronik, sotto forma di archivio zippato che contiene 2 dischi: il primo con il gioco vero e proprio ed il secondo con una serie di demo, che non valuteremo in questa sede. Lanciando il primo disco, si accederà ad un menu col quale selezionare cosa caricare successivamente. Abbiamo a disposizione Sub Hunter, un player per gli effetti speciali, un player per le musiche, la versione del primo schema per VIC-20, il prototipo e la preview gioco, nonché Sub Duel, una specie di Pong nel quale 2 sommergibili, comandati da 2 giocatori, devono vicendevolmente distruggersi lanciandosi addosso delle mine. Se siete collezionisti e non vi basta il download digitale, ci sono sempre a disposizione le edizioni commerciali, realizzate con la solita cura che contraddistingue i giochi distribuiti da Psytronik e RGCD. **[limbaccio]**

Questo Sub Hunter è un gioco di alta qualità, con diverse caratteristiche che lo rendono particolarmente avvincente. L'elevato livello tecnico, la grafica coloratissima e il comparto sonoro affidato ai leggendari "Maniacs of Noise" iniettano una grande personalità a tutto il gioco. Ci sono tante opzioni, un'eccelsa presentazione, minigiochi e svariate feature interessanti intorno al gioco vero e proprio che, per quanto non particolarmente longevo, risulta godibile ad ogni ivello ed estremamente giocabile per gamer e retrogamer di tutte le età. Sub Hunter è liberamente scaricabile su csdb.dk ma non fatevi sfuggire le belle edizioni commerciali da collezione pubblicate da Psytronic e RGCD!
[lucommodore]

SUB HUNTER LO TROVI ANCHE ...

- **Scaricabile in formato floppy (crack) dal csdb all'indirizzo csdb.dk/release/?id=74139**
- **In formato cassetta (file.tap) all'interno della compilation di giochi contenuta nella compilation "Commodore Format Power Pack n.62" scaricabile gratuitamente da www.commodoreformatarchive.com**

Xain'd Sleena

Sistema: **C=64 / 128**
Anno: **2014**
Genere: **Sci-fi platform da bar**
Autori: **Sputnik World**

Prezzi:
- Digital download: **FREE**

Impatto: **49%**
Carisma: **73%**
Tecnica: **65%**
Gameplay: **35%**
Replay: **19%**
Globale: **46%**
Giudizio:
La dimenticabile conversione postuma di un coin-op che già di suo faticava a brillare.

NEI COIN-OP DEGLI ANNI OTTANTA LA GRAFICA APPETITOSA E L'ELEVATA DIFFICOLTÀ ERANO UNICAMENTE FINALIZZATE A DEPREDARE IL GIOCATORE DELLE SUE SUDATE MONETINE. SPUTNIK WORLD LO HA SICURAMENTE CAPITO, MA...

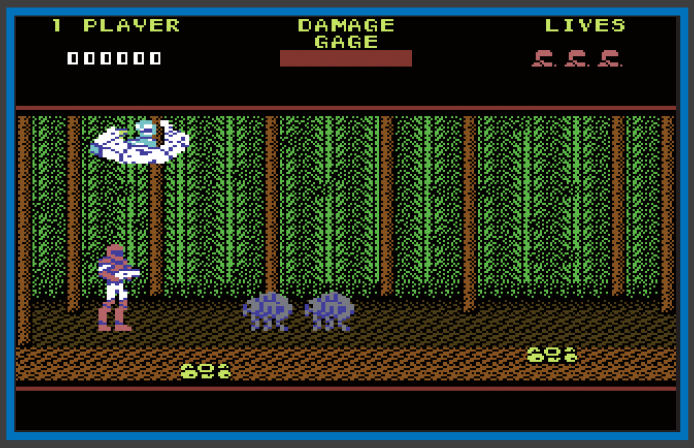
Xain'd Sleena era un coin-op così difficile che perfino il suo nome era impronunciabile, tant'è che quando lo convertirono pensarono bene di rinominarlo Solar Warrior o Soldier of Light, a seconda del paese di vendita e della versione. Ci metteva nei panni di un aitante soldatone spaziale con tanto di tutina corazzata, casco da motociclista e, soprattutto, tante belle armi con cui esportare morte, distruzione e democrazia su una manciata di pianeti invasi dagli alieni purulenti e cattivi. Nella sua incarnazione originaria bisognava affrontare cinque pianeti diversi, c'erano delle sezioni spaziali da giocare con l'astronave e la dinamica principale era una sorta di "Turrican dei poveri", con il nostro baldanzoso eroe intento a fare jogging cruento a piedi, in mondi che scorrevano a destra e a sinistra oltre che, occasionalmente, anche in alto e in basso. Il nostro "soldato della Luce" (fa tanto operaio dell'Enel) poteva saltare e darsi una spinta ulteriore mentre era in volo e, quando doveva abbassarsi per schivare qualche proiettile, poteva assumere due posizioni diverse: accucciato e poi sdraiato a terra. Le armi, infine, si potevano cambiare raccogliendo dei popparuoli con la P maiuscola, lasciati cadere a terra da poveri cristi inermi e disarmati quando li colpivamo a tradimento. Si trattava complessivamente di un gioco discreto, dalla grafica molto curata – per l'epoca – e dal gameplay piuttosto articolato anche se, purtroppo, l'elevata difficoltà della sfida richiedeva riflessi prontissimi e tante tintinnanti monetine per giungere a compimento. Oggi, a quasi trent'anni dalla sua nascita, arriva una conversione postuma da parte di Commodore Plus e Sputnik World, a cui chiaramente non possiamo chiedere una fedeltà assoluta (ci mancherebbe altro), ma visti e considerati i "porting impossibili" a cui il Commie ci ha abituati (ivi compresi i due mitologici Turrican, che poi in fondo appartengono allo stesso genere di gioco), chissà mai che non sia riuscito un miracolo anche stavolta?

"Beh, no!"

Purtroppo la risposta non può essere che negativa. Di Xain'd Sleena non sono rimasti che il nome, tre mondi su cinque, lo sprite del protagonista, tutto sommato rassomigliante, e nient'altro, assolutamente nient'altro. Svanito è lo scrolling multidirezionale, sostituito da tristissime schermate fisse che occorre attraversare, noiosamente, da sinistra a destra. Svanite sono le doppie posizioni nel salto e nell'accucciata: si può solo saltare e sdraiarsi a terra senza scatti intermedi. Svanite sono le sezioni spaziali a bordo dell'astronave e, soprattutto, sono scomparse anche le armi aggiuntive, rimpiazzate da un fuoco singolo devastante come uno sputacchio in un barile di fanghiglia. Per rievocare una simile sensazione di disagio, bisogna dissotterrare conversioni storiche come quella di Quartet, sempre per il C=64, o quella, addirittura leggendaria, di Ghosts'n'Goblins per il C=16, capaci soltanto di intristire l'incauto acquirente.

Tecnicamente parlando

Vabbè che siamo all'alba del 2015, che il gioco in fondo è gratis e che alla fin fine è il primo che il suo coder abbia programmato in assembler per il C64, ma ci sono davvero troppe cose che non vanno.
Nella primissima release del gioco la difficoltà era ridicolmente elevata, al solo scopo di bloccare il giocatore e impedirgli di accorgersi che la sua intera durata è inferiore ai cinque minuti. Oggi, l'edizione "definitiva" è talmente facile che basta muoversi continuamente



verso destra, sparacchiando di tanto in tanto, per finire il gioco alla prima partita! Gli sprite dei nemici sono tozzi, disegnati e animati male, assolutamente alieni allo stile e alle caratteristiche che avevano sul coin-op. I fondali delle poche schermate disponibili sono indistinti e monocromatici. Nel livello subacqueo, addirittura, si assiste a un curioso fenomeno: una schermata è riproposta in modo assolutamente identico a quella precedente e si ha davvero l'impressione di essere nuovamente sbucati nella medesima location. Inoltre – e questo è davvero imperdonabile – si può sapere che senso ha mettere la musica durante il caricamento del gioco, e poi lasciare il medesimo completamente muto, eccezion fatta per gli spari!?
Bah.
[Paolone]

Xain'd Sleena SCARICALO QUI:
csdb.dk/release/?id=136115

Non ho mai giocato al coin-op di Xain'D Sleena ma questa versione per Commodore 64 è una porcheria! Dopo uno splendido loader che mi ha fatto gasare a palla, mi sono ritrovato un gioco orribile: grafica cubettosa, effetti sonori simili a scoreggette, nemici più stupidi di un cactus, rilevamento di collisione fatto a Razzo di cane e un livello di difficoltà di molto inferiore a quello di tirarsi su la lampo dei pantaloni. Già perché questo gioco è cortssimo e si finisce facilmente alla prima partita! Possibile che nessuno alla Sputnik World si sia accorto di nulla in fase di playtesting? Anzi, forse c'è da chiedersi se sia stato davvero fatto uno straccio di playtesting... Tant'è, se volete godervi un bel loader e poi buttare via qualche minutino della vostra vita, ecco a voi Xain'D Sleena per C=64! [lucommodore]

Santo, santissimo cielo! Nessuno ha più degli obblighi contrattuali. Nessuno fa più conversioni di coin-op sperando di venderle e di diventare milionario. Nessuno ha più tempi da rispettare, consegne da onorare, fan inferociti da accontentare al più presto. Per realizzare questa conversione ci hanno messo 10 mesi di duro lavoro, costava tanto mettercene il doppio e fare qualcosa di meglio? Xain'd Sleena su C=64 non si può proprio vedere. È talmente facile che, per potersi divertire, bisognerebbe giocarlo a occhi chiusi, per giungere goffamente alla nuova schermata brutta. Il tutto nel silenzio quasi totale del SID, in cui meriterebbe purtroppo di finire tutta questa conversione. Vi prego, tornate al lavoro per altri dieci mesi se necessario, ma trasformatelo in un gioco decente! [Paolone]

Fatevi un favore...
Se proprio volete rievocare i fasti del coin-op originale ma non ce l'avete a portata di MAME, giocate l'ottimo remake uscito per PC nell'ambito della Retro Remakes Competition del 2006, e piazzatosi settimo. Lo potete scaricare gratuitamente da questo sito,
http://xout.blackened-interactive.com/Xain/Xain.html
Non c'è davvero paragone.

INTERNATIONAL KARAOKE + EXTENDED PARTY DISK

Sistema: **C=64 / 128**
Anno: **2014**
Genere: **Singing on the SID**
Autori: **Digital Excess** (programmazione), **Success and The Ruling Company** (extended party disk version)

Prezzi:
- Digital download: **FREE**

Impatto: **76%**
Carisma: **83%**
Tecnica: **77%**
Gameplay: **89%**
Replay: **74%**
Globale: **79%**
Giudizio:
Il karaoke definitivo per il Comodoro 64, con più di 40 musichine pronte per essere cantate male e a suqarciagola, sulle note del mitico SID!

GAME REQUIREMENTS

In single-player:
- C=64 / C=128 preferably including an OLD SID
- some proper IEC device
- a display
- SID out
- your voice
- no shame

In party-play:
- C=64 / C=128 preferably including an OLD SID
- some proper IEC device
- commie output on the big screen
- SID out LOUD
- Microphone(s)
- Alcohol

PER COMMODORE 64 SONO USCITI MIGLIAIA E MIGLIAIA DI VIDEOGIOCHI. ALCUNI DI ESSI SONO COME L'UOVO DI COLOMBO: SEMPLICI, SÌ, MA BISOGNAVA PENSARCI!

Correva l'anno 1987 e la celeberrima software house System3 pubblicava uno dei più grandi capolavori della storia videoludica, un gioco dove tre karateki se le suonavano di santa ragione. Il gioco si chiamava International Karate Plus (spesso abbreviato con "IK+") e non centra assolutamente niente con il gioco trattato in questa recensione, tranne per il fatto che gli fa il verso con il titolo...

International Karaoke + è il risultato di un lavoro cominciato qualche anno fa con la pubblicazione di International Karaoke (ma va?), il primo gioco di karaoke mai pubblicato per Commodore 64.

Qualche mese fa, il demo-group DigitalExcess (Björn Odendahl & Thomas Koncina) l'ha ripreso e migliorato e, infine, è stata aggiunta una serie di canzoni dai cracker "Success + The Ruling Company" (quelli dell' X demo party che si svolge quasi ogni anno in Olanda), portando sui nostri Commie una versione finale e assai golosa del gioco,

Inizialmente, alla redazione di C=FG, eravamo indecisi se recensirlo o meno ma, alla fine, la decisione è stata unanime. Questo perché IK+EPD non è proprio un videogioco ma, in certe occasioni, come ad esempio ad un bel ritrovo di vecchi nerd sessantaquattristi (avete presente, no?), può risultare talmente divertente da non avere rivali nell'intera libreria videoludica a disposizione. La grafica praticamente non esiste ed il joystick serve solo a scegliere le canzoni. Delle svariate basi musicali disponibili, ce ne sono di più o meno riuscite ma tutte risultano in grado di fare il loro sporco lavoro. L'interfaccia di gioco è efficacissima e, diciamolo pure, fare karaoke con il Commie non ha prezzo! [lucommodore]

chiamata "International Karaoke + Extended Party Disk". In questa versione definitiva, ci sono oltre 40 canzoni di tutti i generi: da quelle tradizionali tedesche al pop e al metal internazionale, con una particolare predilezione per gli anni '80. Il gioco è semplicissimo: tramite il joystick, si sceglie la canzone in versione SID (il chip sonoro del Commodore 64i) dalla lista, la si fa partire e poi si cerca di cantarla, aiutati dal fatto che il testo scorre sullo schermo e le parole si colorano di giallo a tempo. Naturalmente, utilizzando musiche ben protette da vari diritti d'autore, questo gioco non potrà mai uscire in edizione commerciale ma, da bravi divoratori di software crackato, nessuno può impedirci di imbottirci d'alcool e di cantare a squarciagola quel che ci pare sulle note del SID.

[lucommodore]

IK+ EPD SCARICALI QUI:

http://csdb.dk/release/?id=134053

INTERNATIONAL KARAOKE + EXTENDED PARTY DISK

SID PLAYLIST

- Aces High
- Adeste Fideles
- All That She Wants
- Alle Jahre Wieder
- Aua, aua... (deekay version)
- Aua, aua... (drugs version)
- Bad
- Big in Japan
- Careless Whisper
- Dirty Diana
- Every Breath You Take
- Eye of the Tiger
- Greensleeves
- Helle Lieder
- Here Comes the Rain
- I Can't Dance
- I Like Chopin
- Ihr Kinderlein
- IK+
- Jingle Bells
- Just Another...
- Kling Glöckchen
- Laßt Uns Froh
- Leise rieselt
- Like a Prayer
- Marchmeeting
- Material Girl
- Moonlight Shadow
- Need You Tonight
- Nothing Else Matters
- O christmas tree
- Policy of Truth
- Shake the Disease
- Smalltown Boy
- Smooth Criminal
- Sweet Dreams
- Take on Me
- The Jesus Band
- The Last Unicorn
- The Look
- Twinkle Twinkle
- World in My Eyes
- X-MAS Music

PULSE

Sistema: **VIC-20**
Anno: **2014**
Genere: **Spara e Fuggi fantascientifico**
Autore: **Sven Michael Klose (pixel)**

Prezzi:
- Digital download: **FREE**

Impatto: **40%**
Carisma: **85%**
Tecnica: **94%**
Gameplay: **90%**
Replay: **88%**
Globale: **80%**
Giudizio:
Imperdibile per chi ha il grilletto facile e sete di sangue alieno.

SCARICA PULSE GRATIS QUI!
https://github.com/SvenMichaelKlose/pulse/raw/master/pulse.prg

PULSE TI ACCELERA IL FLUSSO DEL SANGUE NELLE VENE. PULSE È PER CHI HA IL GRILLETTO FACILE, SETE DI SANGUE ALIENO E SE NE FREGA DELLE RADIAZIONI COSMICHE. PULSE È PER CHI SPARA E NON FUGGE...

Pulse è uno shoot'em up fantascientifico che, ispirato al classico arcade Gradius, è stato interamente realizzato da Sven Michael Klose (in arte "Pixel") e perfezionato grazie ai suggerimenti dei membri del forum Vic-20 Denial. Il gioco è stato rilasciato gratuitamente nel Marzo 2014, proprio su Vic-20 Denial e direttamente dall'autore e gira sul Vic-20 "base" (ovvero senza necessità di alcuna espansione di memoria) ma esiste anche una seconda versione del gioco che necessita di un'espansione di 3K.
In generale, non è stato composto alcun artwork per presentare il gioco, nemmeno un titolone o una qualsivoglia presentazione di sorta e, anche durante il gioco, non c'è nulla in tal senso salvo una schermata iniziale da dove si apprende che i nostri nemici ci stanno attaccando dalla ventesima dimensione. In questi casi l'umanità non è mai impreparata, anzi è talmente abituata a fronteggiare pericoli provenienti dallo spazio profondo che, nelle alte sfere della politica, non ci si preoccupa più da tempo immemore di questo genere di cose perché, nell'anno 2XXX, si ha tutti ha fiducia nella P.U.L.S.E. (Procedura Unica per il Linciaggio di Schifezze Extraterrestri). Così, mentre i presidenti delle varie nazioni del mondo giocano a golf e raccontavano barzellette spinte in TV, si applica la Procedura PULSE con ciò che si trova qua e là. In pratica si butta tutta l'immondizia dei laboratori della facoltà di ingegneria aerospaziale sul tavolone. Da quell'immondizia si costruisce un drone volante armato, lo si programma in fretta e furia, ci si mette sopra un pilota a caso, gli si dice che deve salvare il mondo, lui si commuove e noi speriamo che ce le faccia! Quelli della PULSE, grazie all'aiuto dei ragazzi volontari dell'università, sono riusciti a mettere insieme 3 droni. Sono armati con un semplice laser orizzontale ma sono intelligenti e dunque in grado di integrarsi con la tecnologia energetica aliena, qualora se ne trovasse lungo il percorso, per migliorare la propria potenza di fuoco in termini di velocità ed efficacia. I droni sono telecomandati ma le basse finanze e gli scarsi mezzi impongono che l'unica interfaccia accettabile che il team sia riuscito a trovare per controllare questi tre droni sia un vecchio joystick impolverato collegato ad un Commodore Vic-20 del 1982. Essendo un veterano del Viccy di fama internazionale che, nel 2XXX, dovrebbe avere grossomodo XXX+20 anni di veneranda

Questo gioco è altamente sconsiglio ai deboli di cuore... Dal punto di vista tecnico, è sorprendente come l'autore sia riuscito a programmare tanti dettagli in così poca memoria. Gli elementi grafici sono disegnati bene, il suono è più che accettabile per questo tipo di gioco ma il grande punto di forza del gioco è la sua incredibile velocità. Si sarebbe meritato una medaglia se non fosse per l'assoluta mancanza di una presentazione degna e qualche bug (se ci si avvicina troppo al suolo il drone sparisce e lo si riporta in vista muovendo il joystick). Ad ogni modo, Sven e' stato capace di creare un gioco frenetico in cui spesso la quantità di pixel che si sposta per lo schermo sembra addirittura incredibile. Il tutto sempre senza rallentamenti visibili. Pulse è probabilmente il gioco per VIC-20 senza espansione più veloce di sempre ed è anche molto giocabile. Veramente eccezionale, non perdetevelo.
[Nonefonow]

esperienza sul groppone, ti prepari per entrare in missione per teleguidare i droni e, in cuor tuo, non vedi l'ora di fronteggiare quelli della ventesima dimensione per farne poltiglia cosmica. Mentre sei lì che infili le ciabatte comode, prendi una bottiglia di birra e la maglietta portafortuna con sopra scritto "Commodore", ti capita di ascoltare un po' di gossip da spogliatoio tra i veterani come te. Secondo il Capitano Gianmaicol de Rantolis, la guerra con la ventesima dimensione è scoppiata perché sarebbero state pubblicate le foto in cui il Nobile Paciocco Sgargabonzi, figlio di Quarto Sgargabonzi dei Conti di Trambugiotonda, tradiva la Principessa Birbabella di Alpha Phacoceri con un transessuale di 128 Kilogrammi vestito come Sailor Moon. Il Maggiore Antoncarlo Montgomery, invece, sostiene che sia tutta una copertura per nascondere i veri motivi legati alla distribuzione di carburanti nella galassia di SupraKarta. Basta premere il pulsante del joystick per cominciare a giocare. Lo sfondo si srotola da destra a sinistra costantemente, velocemente e con uno scrolling di ottimo livello. Il drone si muove liberamente nelle quattro direzioni. Gli alieni attaccano in sciami e, per distruggerli, ci si affida alla propria prontezza di riflessi, velocità d'esecuzione e precisione di tiro sullo spazio bidimesionale. Per ogni sciame di alieni completamente distrutto, si ricevono punti extra e viene rilasciato un box di energia aliena che, se raccolto, migliora la potenza di sparo del proprio drone o fornisce ad esso brevi periodi d'invincibilità. Dopo le prime ondate di alieni, appaiono le prime zone di terreno collinoso e montagnoso che divengono sempre più ostiche da "navigare", incrementando la difficoltà di manovra e concentrando i pericoli nei punti di passaggio. Dal suolo a volte si staccano delle bombe a levitazione che si agganciano sotto il drone e, inoculando un virus nel motore poliformico della famiglia svizzera SCA, lo distruggono. Altre insidie si presentano nella forma di esploratori volanti, cecchini statici, radiazioni cosmiche e tutto il gameplay si svolge ad una velocità da cardiopalma. In caso si perdano i 3 droni inizialmente a disposizione, il gioco ricomincia brutalmente da capo.
[Nonefonow, lucommodore]

VIC-20 Denial

IL FORUM INTERNAZIONALE DI RIFERIMENTO PER I FAN DEL MITICO COMMODORE VIC-20!

>> WWW.SLEEPINGELEPHANT.COM/DENIAL <<

ROCKET SMASH ex

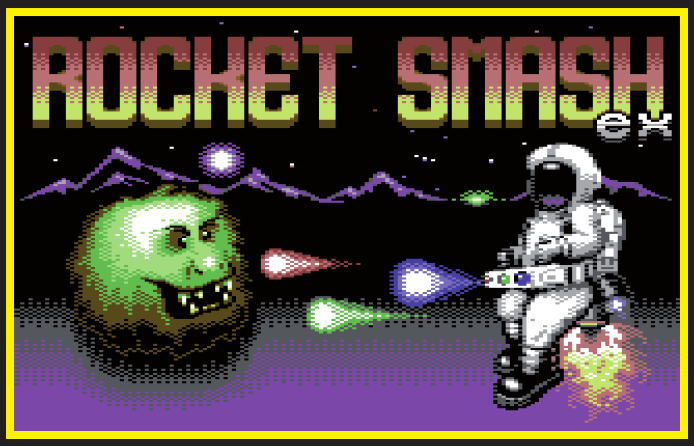
Sistema: **C=64 / 128**
Anno: **2015**
Genere: **Old school spacework arcade**
Autori: **John Christian Lønningdal** (programmazione)**, Saul Cross** (design, grafica e musica)**, Flemming Dupont** (box artwork)
Produttore: **Psytronic (cassetta, floppy) / RGCD (cartuccia)**

Prezzi (nuovo):
- Cassetta: **£ 4.99**
- Floppy budget: **£ 4.99**
- Floppy premium: **£ 9.99**
- Cartuccia standard: **£ 25**
- Cartuccia de luxe: **£ 30**
- Digital download: **Donation/Free**

Impatto: **89%**
Carisma: **93%**
Tecnica: **91%**
Gameplay: **96%**
Replay: **83%**
Globale: **91%**
Giudizio:
Il più bel clone di jetpac mai uscito per Commodore 64.
Non perdetevi questo nuovo gioiellino targato Psytronic / RGCD!

QUANDO ERI PICCOLO E TI CHIEDEVANO: "COSA VUOI FARE DA GRANDE?" TU PRONTAMENTE RISPONDEVI "L'ASTRONAUTA!" MA LA VITA TRA LE STELLE A BORDO DI MIRABOLANTI RAZZI SPAZIALI NON È POI COSÌ SBORONA COME LA SI VEDE NEI FILM...

Anzi, talvolta è proprio una gran schifezza! Niente calcio, niente radio né TV, niente ferie pagate al mare o in montagna, manco l'ombra di una femmina, solo cibo liofilizzato (di quello buono però, che ci butti sopra due gocce d'acqua calda e, all'istante, diventa un pollo arrosto, una pizza&coca o altro), il fido Commodore 64 che ti porti sempre dietro, il terminale per la chat interplanetaria, droghe varie e alcool di infima qualità.
E poi viaggi che sembrano tutti praticamente uguali, per di qua e per di là nello spazio profondo, a trasportare carichi di non si sa mai bene cosa perché chissenefrega: basta che ti paghino bene, di 'sti tempi, con la crisi che c'è.
E poi ci sono le sfighe…
Quando capitano le sfighe è lì che t'inRazzi per davvero. Ché son sempre in agguato, le sfighe. Come quando, per sbaglio, premi il pulsante d'autodistruzione perché sei ubriaco come un taglialegna alla sagra del cinghiale e non ci azzecchi con il ditone. Oppure quando sei lì in una discussione via chat interpalnetaria con un fanboy Spectrumista invornito e non ti accorgi di infilarti nel bel mezzo ad una tempesta di meteoriti che ti riduce a brandelli



il Razzo Spaziale. O ancora tutte quelle sante volte che sei seduto sul water e, mentre ti accingi a far sozzerie col tuo consumatissimo giornalaccio porno degli anni '80 preferito, accade un imprevisto che porcalaputtanazza…

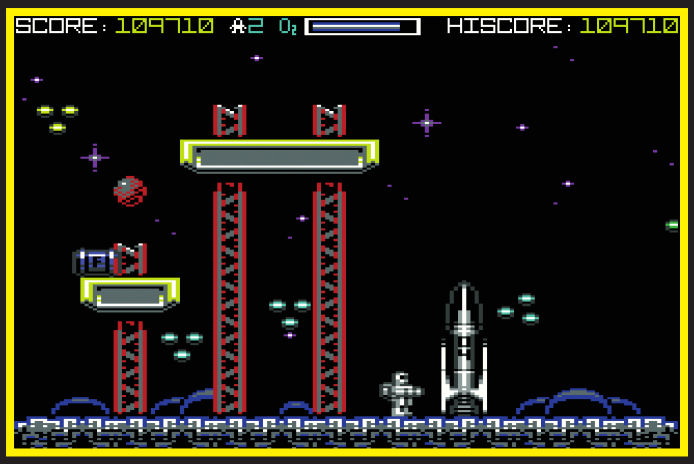
Insomma, in quei casi ti tocca atterrare con tutti i pezzi di Razzo Spaziale che puoi sul pianeta più vicino per poi scendere (a piedi), raccattarli e rimetterli insieme (a mano e chiave del 12), caricare di carburante, partire e tornare sulla rotta di destinazione.

Eri ingenuo e sognatore da piccolo: credevi che non ci fosse vita nell'universo se non sulla Terra, dov'era nata tua nonna materna. Magari fosse così!

Invece gli extraterrestri ci sono eccome! E sono più ignoranti di un branco di facoceri ingrifati. Sono brutti, ottusi e feroci, non capiscono assolutamente niente e vogliono sempre e solo ucciderti senza alcuna ragione. Si ammazzano pure tra di loro e alcuni si suicidano, schiantandosi

È incredibile come, ancora oggi, il concept semplice di Rocket Smash ex, possa offrire tanto sano divertimento. RGCD ha saputo sfornare un altro titolone che fa della splendida giocabilità il suo punto di forza! La grafica è funzionale e adatta alle meccaniche di gioco, la musica, seppur ripetitiva e minimale, è comunque gradevole e pure gli effetti sonori fanno il loro dovere. Da menzionare, la sintesi vocale di buona fattura che introduce (con "get ready") e conclude (con "game over") il gioco e che sentirete spesso finché non prenderete dimestichezza con i livelli, memorizzando i punti strategici dove piazzarvi per non essere polverizzati da quei maledetti mostri spaziali (chissà se c'entra quel maledetto di Vega). Rocket Smash ex è un gioco vecchio stampo, difficile ma che vi darà parecchie soddisfazioni! Go for it! [Grendizer]

La ricca edizione de luxe della RGCD, con tanto di big box in plastica, poster e stickers, è qualcosa che dona la felicità a chi la compra!



contro le rocce. Ogni Razzo di pianeta dove scendi è sempre strapopolato di quei letali mostriciattoli che ti attaccano sempre in gruppi di cinque, uno più bastardo dell'altro.

A lungo andare, se sopravvivi abbastanza da mettere insieme un po' di esperienza, ne riconosci le diverse specie e questo ti aiuta a prevederne i movimenti, rendendoti più abile a capire cosa sia meglio tra evitarli con una manovra di zaino-jet o massacrarli a colpi di faser.

C'è una favola che ti raccontava quel figlio di buona donna di tuo zio quando eri molto piccolo. A causa della tua memoria compromessa dall'abuso di droghe e alcool, oramai non ricordi più bene tutta la storia ma, grossomodo, c'era una giovane principessa più sexy di una pornostar che, alla fine, premiava l'ardito astronauta, protagonista della favola, con evoluzioni tali da far arrossire il tuo giornalaccio porno degli anni '80 preferito.

Rocket Smash ex – ovvero con tutto questo viaggiare nello spazio profondo (e in quello poco profondo) è inevitabile che prima o poi si trovi uno che ti rompe il razzo. Naturalmente stiamo parlando del razzo interplanetario, non quello che sta fra le gambe! Quasi come a costruirlo con i lego, in questo gioco si saltella su e giù per il pianeta alieno di turno per procurarsi i pezzi necessari a rimontarsi il razzo. In una mano il coltellino svizzero e nell'altra il raggio laser per difendersi dagli extraterrestri che rompono il razzo. Rocket Smash ex è un gioco di grande intrattenimento ma che neccessita un certo livello di abilità. Si tratta di un altro capolavoro imperdibile distribuito da RGDC & Psytronik. [Nonefonow]

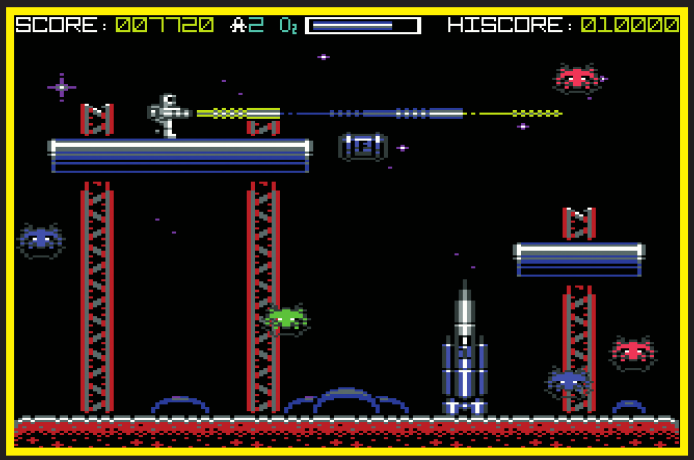
Perché, in fondo, dietro quel mestiere da duro, tu sei sempre il solito romantico che non smette mai di credere alle favole…

Rocket Smash ex è la versione definitiva di un videogame nato un paio di anni fa (Rocket Smash, appunto), di cui fu pubblicata una versione da soli 16 Kb che partecipò alla COMPO RGCD's annual 16KB gamedev competition del 2013, roccogliendo una discreta schiera di fan. Perciò gli autori Lønningdal e Cross hanno deciso di realizzare questa nuova versione "extended" da 64 Kb. Il gioco comincia con l'immancabile schermata grafica che, per l'occasione, presenta il nostro cosmonauta alle prese con il blastaggio di un brutto alieno verde a forma di pacman con le zanne. Dalle opzioni si può scegliere se giocare con la musica, con gli effetti sonori o con entrambi. Il livello di difficoltà del gioco (easy, normal, hard) e una delle due modalità di gioco disponibili: la "Story mode" o la "Loop mode".

Lo scopo della Story mode è quello di superare i 20 livelli di gioco, suddivisi in 5 stage composti da 4 livelli ciascuno. Ogni stage viene introdotto da una scenetta esilarante che narra come, per motivi stupidissimi, viene distrutto il Razzo Spaziale che dovremo quindi rimontare e riempire di carburante sulla superficie del pianeta di turno, per poi passare allo stage successivo.

E' sui vari pianeti che si sviluppa il gameplay vero e proprio che consiste in una eccellente rivisitazione sessantaquattrista del videogioco Jetpac pubblicato nel Maggio 1983 per Commodore Vic-20 e ZX Spectrum dalla "Ultimate play the game", (oggi Rare Ltd.) riscuotendo un successo commerciale stratosferico per quei tempi, con oltre 300.000 copie vendute.

In Rocket Smash ex si controlla il cosmonauta armato di un faser multicolore per blastare meteoriti e mostri alieni, uno zaino jet per svolazzare qua e là e una bombola di ossigeno per respirare. Nel primo livello di ogni stage occorre raccogliere i pezzi del Razzo Spaziale per rimetterlo insieme; in seguito e nei livelli successivi



Le golose edizioni su cassetta e Premium Disk della Psytronic!

occorrerà raccattare tutti i barili di carburante utili a farlo ripartire. Ciascun livello è rappresentato da una schermata statica da cui, nella miglior tradizione "asteroidiana", se si esce da un lato dello schermo, si rientra dentro da quello opposto. L'azione è resa difficile dalla presenza degli alieni cattivi che cercano per tutto il tempo di uccidere li cosmonauta, scagliandosi contro di lui alla maniera dei kamikaze. C'è inoltre un tempo limite entro il quale il cosmonauta deve riempire di carburante il suo fido Razzo Spaziale ed è rappresentato dal consumo di ossigeno che, se si esaurisce, fa perdere una delle tre vite a disposizione.

La "Loop mode" è perfettamente identica alla "Story mode" ma priva delle varie scenette animate e non finisce mai perché, una volta superati tutti i 20 livelli, si ricomincia da capo senza azzerare il punteggio.

A dirla tutta, alla fine della "Story mode", una ragazza il nostro cosmonauta la trova sul serio! Poi magari non è proprio una principessa più sexy di una pornostar quanto piuttosto un'attempata baldracca autostoppista con la pelle verde e i capelli bianchi. Tanto, come al solito, basta lavorare un po' con l'immaginazione che, agli astronauti come noi, non manca mai... **[lucommodore]**

Il vecchio Jetpac è uno dei miei giochi preferiti per Vic-20 e, nonostante svariati tentativi, non è mai stato pubblicato un clone davvero meritevole per C=64... Fino ad ora!

Già perché questo Rocket Smash è davvero un bel giochino, tecnicamente impeccabile, giocabilissimo, coinvolgente e divertente, ideale per passare qualche ora di pura spensieratezza old-school. La grafica è nitida e colorata, il rilevamento di collisione degli sprite è perfetto, le musiche sono minimali ma efficaci e l'umorismo che accompagna un po' tutto il gioco è un valore aggiunto da non sottovalutare. Cosa volere di più? Beh, magari la possibilità di giocare in due contemporaneamente e qualche opzione e musichina in più non avrebbero guastato; fatto sta che una bella medaglia questo Rocket Smash ex se la merita senz'altro! [lucommodore]

Donkey Kong Junior

8 bit

Sistema: **C=64 / 128**
Anno: **2015**
Genere: **Classic Nintendo orango arcade**
Autori: **Andreas Varga** (programmazione), **Steve Day** (grafica), **Encore** (musica)

Prezzi:
- Digital download: **FREE**

Impatto: **89%**
Carisma: **95%**
Tecnica: **87%**
Gameplay: **95%**
Replay: **86%**
Globale: **90%**
Giudizio:
La splendida conversione del popolare gioco Nintendo del 1983, arriva finalmente sul C=64 ed è una gran figata!

PROPRIO QUANDO SEMBRA CHE IL TEMA VIDEOLUDICO PIÙ GETTONATO SIA GIROVAGARE PER LO SPAZIO A STERMINARE GLI ALIENI, CI PENSA MR. SID (ANDREAS VARGAS) A COMPENSARE LA SITUAZIONE CON UN PO' DI GIUNGLA E SCIMMIONI D'ALTRI TEMPI...

Dopo gli eventi che portarono il prode Mario a salvare la principessa Pesca dalle grinfie del peloso e potente Donkey Kong, il povero scimmione fu catturato e messo in gabbia fino a data da destinarsi. A guardia della gabbia, tra l'altro, è stato piazzato proprio Mario, il bastardo che ce lo aveva sbattuto dentro. Già perché oggi, nel 2015, tutti pensano che Mario sia un buon uomo e invece Mario un tempo era cattivissimo!

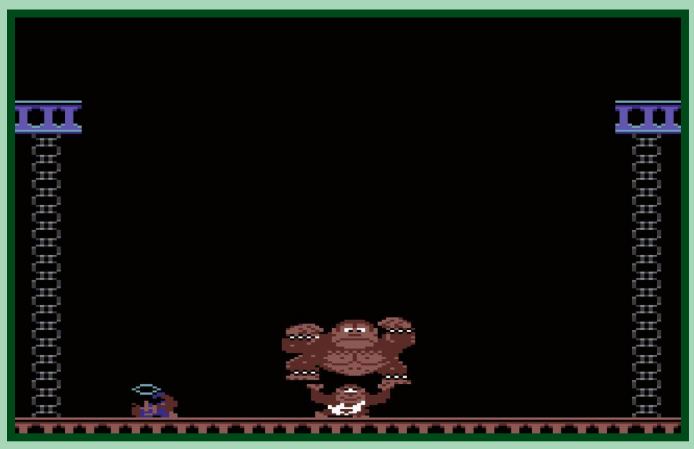
Il fatto di avere un parente in gabbia non garba per nulla al giovane Donkey Kong Junior, figliuolo dell'ingabbiato scimmione di cui sopra, che quindi intende liberarlo dalla sua immeritata prigionia. Perché, in fondo, cosa avrà mai fatto di male il papà, salvo forse arrampicarsi su un palazzo con una biondina?
In Donkey Kong Junior ci sono tre livelli di difficoltà selezionabili e la possibilità di giocare in due (alternati in single player). Come da manuale della tradizione videoludica dei primi anni '80, il gioco si sviluppa su quattro livelli a schermata statica; superato il quarto livello, si assiste ad una breve animazione di fine gioco per poi proseguire ricominciando dal primo. Per superare ciascun livello, D.K.Junior deve arrampicarsi tra i pericoli e liberare Donkey Kong dalla sua gabbia, nella parte più alta della schermata. I primi due livelli sono ambientati nella giungla, il terzo all'interno di una

... Di chei donchi cong – di chei donchi cong ...
Solo a sentire nominare questo gioco mi rimbomba nelle orecchie il ritornello della versione per Nintendo 64. D.K. ha goduto di una immensa popolarità nelle sue varie versioni ed era ora che qualcuno lo trasportasse sul C=64 con gabbia, liane, scimmie varie e tutto il resto. Donkey Kong Junior mantiene pienamente la fama dei suoi predecessori e, anzi, a modo suo ne conquista di nuovi. Il tutto a dispetto di Mario che, avendo deciso di lasciare a Luigi il lavoro di idraulico, si fa una capatina nel mondo dei Kong. D.K. Jr. è un gioco di grande intrattenimento che non manca di evocare retroemozioni. Merita 5 banane e 3 mele di voto.
... Di chei donchi cong. Di chei donchi cong ...
[Nonefonow]

centrale elettrica ed il quarto nel cantiere di un grattacielo. Durante il gioco, il perfido Mario ci scaglia costantemente addosso i suoi sgherri tra cui lucertolini arrampicosi dalle grandi fauci, sparvieri lanciatori di uova letali, malvagi bacarozzi energetici e falchetti assassini. D.K.Junior ha a disposizione 3 vite per salvare il vecchio scimmione imprigionato; qua e là durante il gioco si potranno sempre raggiungere mele e banane che fanno guadagnare punti extra e, cadendo, possono colpire a morte i mostrini nemici che vengono subito rimpiazzati da Mario con altri mostrini altrettanto bastardi.

Donkey Kong Junior per C=64 è una conversione non ufficiale dell'originale videogioco Arcade Nintendo, uscito nelle sale giochi giapponesi nell'Agosto del lontano 1982. Le conversioni ufficiali del gioco furono realizzate negli anni successivi dalla stessa Nintendo, dall'ATARI e dalla Coleco Industries per NES, Atari 2600, Atari 7800, ColecoVision e Intellivision. Rispetto al coin-op originale, questa conversione per Commie è praticamente perfetta salvo per la mancanza di qualche pccolo intermezzo animato e poco altro. Si tratta senz'altro di una delle più riuscite versioni di Donkey Kong Junior per il "piccolo schermo", se non forse della migliore in assoluto, ed è uscita per Commie a distanza di oltre 20 anni... Spettacolo! **[lucommodore]**

D.K.Jr. SCARICALO QUI:
http://csdb.dk/release/?id=134342



COSMOS

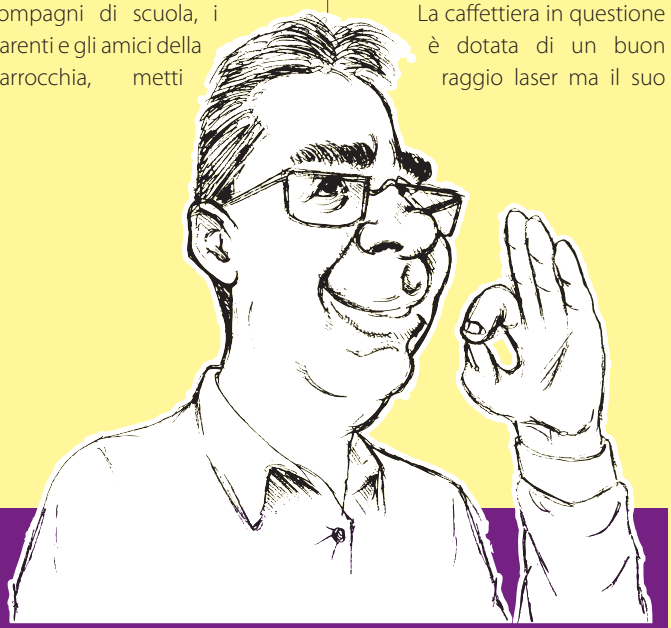
Sistema: **C=64 / 128**
Anno: **2014**
Genere: **Spara e Fuggi fantascientifico**
Autori: **Jonas Hultén, Patric Hultén**

Prezzi:
- Digital download: **FREE**

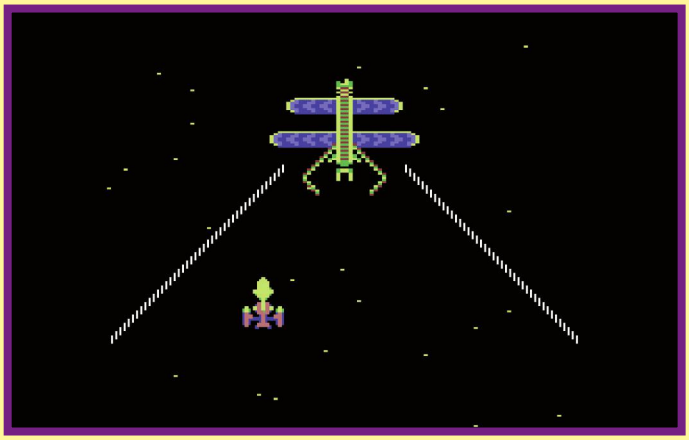
Impatto: **71%**
Carisma: **76%**
Tecnica: **73%**
Gameplay: **82%**
Replay: **84%**
Globale: **77%**
Giudizio:
Per tutti quelli che subiscono il fascino del vero blastaggio spaziale d'altri tempi.

TANTI ANNI FA CE LO IMMAGINAVAMO COSÌ IL FUTURO: NOI, SOLI NELLO SPAZIO, A BORDO DI UNA PICCOLA ASTRONAVE PER COMBATTERE CONTRO EVOLUTE RAZZE ALIENE INTENZIONATE A STERMINARE L'UMANITÀ. BEH... C'È ANCORA TEMPO PER FARE QUESTO ED ALTRO!

Dopo le innumerevoli volte in cui sei stato chiamato alle armi per salvare il mondo da interi eserciti di alieni cattivissimi e ultraevoluti, portando sempre a termine ogni missione e a casa la pellaccia, un giorno ti viene in mente che forse, visto che sei così figo e invincibile, potresti andare tu stesso, a bordo della tua astronave, all'attacco delle colonie aliene e raderle al suolo una volta per tutte. Nello spazio conosciuto, ci sono 48 settori controllati dalle civiltà extraterrestri, ripulirli tutti significa conquistare il Cosmo. Attraverso una colletta tra gli ex compagni di scuola, i parenti e gli amici della parrocchia, metti insieme un gruzzoletto sufficiente a comprarti un'astronave usata che, per quanto somigli un po' ad una caffettiera napoletana, dovrebbe essere sufficiente per farsi strada tra nemici, UFO, piogge d'asteroidi e meteoriti vari. La caffettiera in questione è dotata di un buon raggio laser ma il suo



Saltellare per lo spazio distruggendo varie colonie di nemici alieni non solo è poco salutare ma è persino sanzionato dalla convenzione d'Organian nell'articolo NCC-1700... E se per farlo è necessaria una caffettiera spaziale di seconda mano, allora il divertimento è garantito! Questo COSMOS è un solido giochino che, uscito originariamente nel 1981, ricorda molto i più famosi Space Invaders, Galaxian e Galaga, pur dimostrando elementi di gioco assolutamente personali. La conversione per C=64 non ha perso minimamente il fascino del gioco originale e riesce a mantenere l'interesse del giocatore in ogni fase, con il vantaggio che non si deve continuamente inserire la monetona da 100 Lire per ricominciare ogni volta a giocare. COSMOS è un notevole lavoro dei fratelli Hulten che hanno ottenuto un ottimo risultato. [Nonefonow]



Questa conversione di Cosmos ha un effetto strano su di me: da un lato mi lascia il sorriso sulle labbra per via della grafica scarsissima, dall'altro mi attira, partita dopo partita. Sinteticamente, trovo la conversione fatta discretamente, ma non al pari dell'originale, a me sembra decisamente più lenta e con meno colori dove già erano pochi di suo, il sonoro è quello che è: carini i campionamenti della voce. Il risultato finale non mi dispiace, si lascia giocare anche perché gli alieni vanno sterminati. Tutti.
Consiglio di dargli una chance, potrebbe piacere. [Allanon]

difetto più grande è che, essendo un modello di 58 anni fa, funziona a cherosene, consuma un casino e va appena più veloce di un trattore. Così, a volte, è necessario chiamare un astroconvoglio adibito al trasporto di carburanti e cercare di agganciarlo per fare rifornimento. Il coin-op di COSMOS uscì per la prima volta nel lontano 1981 ad opera della Century Electronics, su scheda per CVS, uno dei primi sistemi a cartucce intercambiabili per macchine arcade da bar. Il gioco per Commie è stato recentemente convertito dai fratelli Jonas e Patric Hultén per puro divertimento e reso scaricabile gratuitamente dalla pagina web http://kollektivet.nu/cosmos/. COSMOS è un solido shoot'em up a scrolling verticale, ambientato nello spazio. L'astronave (la caffettiera) si muove (con il joystick o con la tastiera) solo a destra e a sinistra, può sparare raggi laser e, con parsimonia, avvalersi della supervelocità, resa dal rallentamento temporaneo di tutti i nemici presenti sullo schermo. A mano a mano che si progredisce nella partita e si ripuliscono settori dello spazio, le cose si fanno sempre più ostiche ed occorre sempre tenere un occhio al livello di carburante presente nel serbatoio che può essere riempito solo facendo rifornimento in volo nelle apposite schermate oppure colpendo delle piccole meteore presenti solo in alcuni settori. Inizialmente ci sono solo 3 vite a disposizione; ogni volta che un nemico viene distrutto, il punteggio si incrementa di 1.000 punti. Al raggiungimento dei primi 10.000 punti e, successivamente, ogni 100.000 punti, si vince una vita extra. Grafica blocchettosa d'altri tempi e dai colori vividi, grezzi quanto azzeccati effetti sonori old school e brevi frasi campionate accompagnano il gameplay in modo piuttosto efficace.
[lucommodore]

COSMOS SCARICALO QUI:
http://kollektivet.nu/cosmos/

commodore computer blog

LA STORIA, LA TRADIZIONE E IL BLASONE DELLA GRANDE C=

www.commodorecomputerblog.com

C=64

8 bit

16KB CARTRIDGE GAME DEVELOPMENT COMPETITION 2014, IL RESOCONTO COMPLETO DI TUTTI I GIUDICI PUBBLICATO SU DISKMAGAZINE PER COMMIE. ANTONIO SAVONA È IL CAMPIONE!

Annualmente si svolge un'importante gara internazionale che dura quasi tutto l'arco dell'anno e coinvolge i creatori di videogames della demoscene del C=64. Il "**Commodore 64 16Kb Cartridge Game Development Competition**!" (COMPO) è un'iniziativa dell'inglese RGCD, una delle realtà commerciali più produttive tra quelle che oggi trattano giochi nuovi per Commodore 64. Anche nel 2014 dunque, è stata istituita una giuria di una dozzina di (loschi) individui presi qua e là tra Demoscene, Software House, giornalisti e Crackers, incaricata di valutare i videogiochi degli iscritti. In palio c'erano ricchi premi quali qualche centinaio di sterline in denaro, hardware e software originali e persino qualche raro gioiellino da collezione. La cosa che al giorno d'oggi rende straordinario il COMPO è il fatto che i videogiochi non possono superare i 16 kilobyte in tutto e vanno proposti in formato .crt (cartuccia istant-load) per C=64! Ed è incredibile cosa riescono a farci stare in quei pochi Kb...

I risultati del COMPO 2014 sono stati pubblicati il 27 febbraio 2015 ma, a differenza degli anni precedenti, non si trovano sul sito della RGCD bensì in uno spettacolare DiskMagazine da leggere con il Commodore 64!

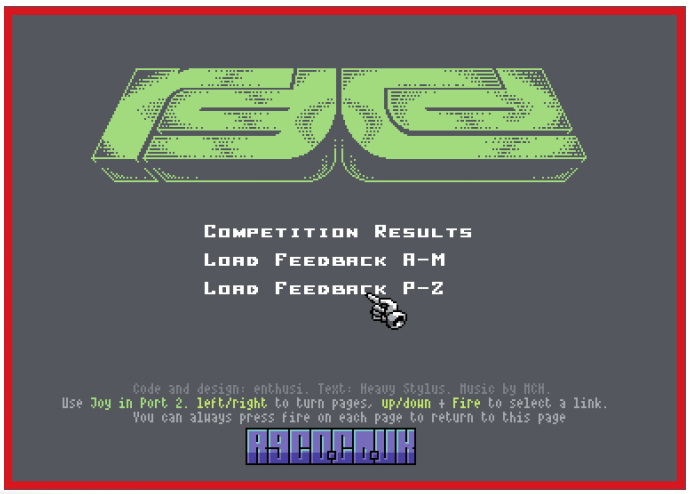
Antonio è campione 2014

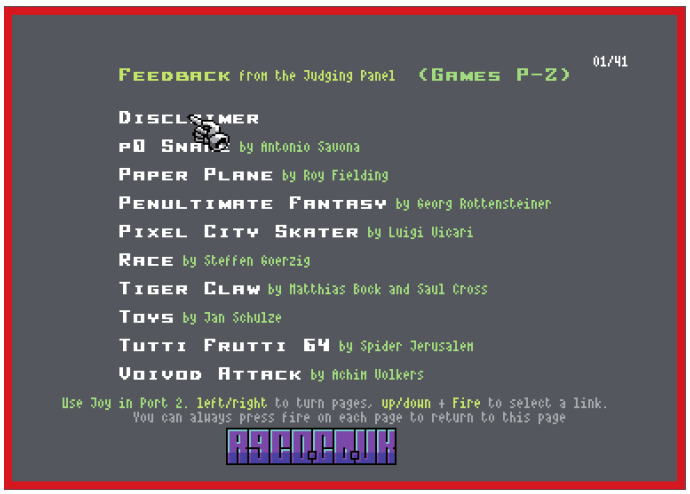
A parte la sorpresona del DiskMag (non era stato annunciato nulla) e un bel momento di lettura su TV (roba d'altri tempi), la notizia che ha esaltato un po' tutti in redazione è che la COMPO 2014 l'ha stravinta l'Italia! Già perché **P0 snake** di Antonio Savona (con le musiche di Aldo Chiummo) ha ottenuto un punteggio di 86,333 su 102, staccando di oltre nove punti il secondo classificato **Tiger Claw**.

Scaricatevi lo splendido DiskMag (***csdb.dk/release/?id=136770***), leggetevelo per bene e poi divertitevi con tutti i giochi della COMPO 2014!

Di seguito pubblichiamo la classifica completa, gli screenshot dei giochi ed il link per scaricarli gratis da csdb.dk e giocarli tutti quanti subito!

[lucommodore]





COMPO 2014 LA CLASSIFICA COMPLETA

1. P0 Snake
Antonio Savona
Punteggio: 86,333

2. Tiger Claw
Matthias Bock, Saul Cross
Punteggio: 76

3. Voivod Attack
Achim Volkers
Punteggio: 74,583

4. Pixel City Skater
Luigi Vicari
Punteggio: 72,916

5. Penultimate Fantasy
Georg Rottensteiner
Punteggio: 72,583

6. Fickle
Malcolm Tyrrell
Punteggio: 66,416

7. C-2048
P1X3L.net
Punteggio: 61,833

8. Paper Plane
Roy Fielding
Punteggio: 56,833

9. Toyz
Jan Schulze
Punteggio: 54,666

10. Aviator Arcade
Mark Hindsbo
Punteggio: 42,666

10. Tutti Frutti 64
Spider Jeruzalem
Punteggio: 42,666

11. Brilliant Maze
Geir Straume
Punteggio: 40,166

12. Brick Buster
Ronny Nordqvist
Punteggio: 37,166

13. Falling
Saul Cross, Andrea Schincaglia
Punteggio: 34,833

14. Mini Arcade: Climax
Bamse
Punteggio: 32,75

15. Honey Bee Redux
The New Dimension
Punteggio: 29,75

16. Race
Steffen Goerzig
Punteggio: 24,5

SCARICA TUTTI I GIOCHI DELLA COMPO 2014 QUI: http://csdb.dk/event/?id=2230

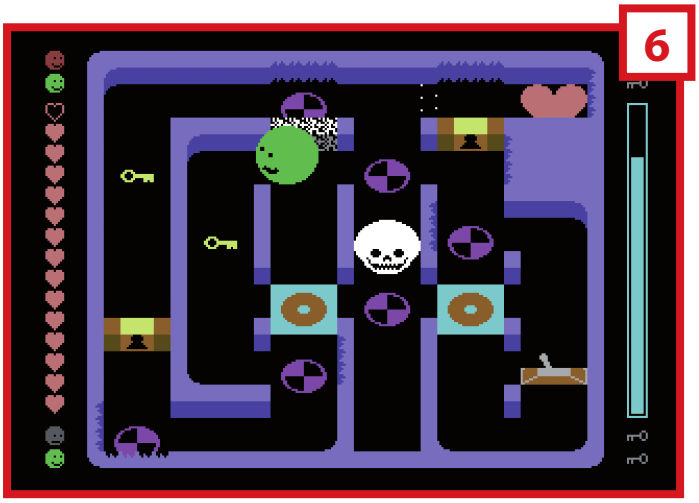
1

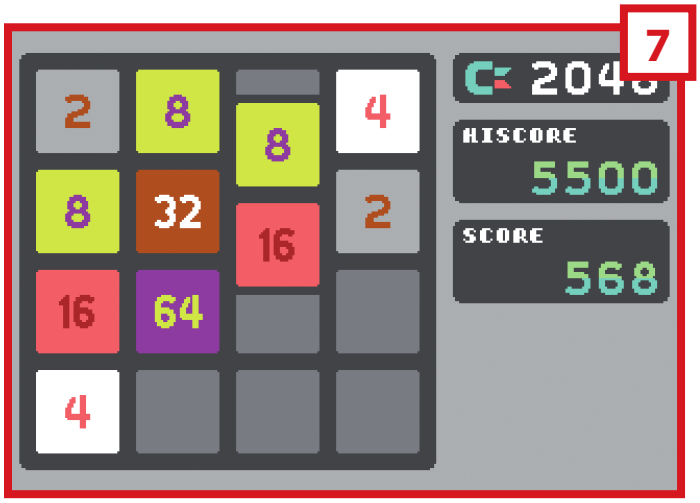
2

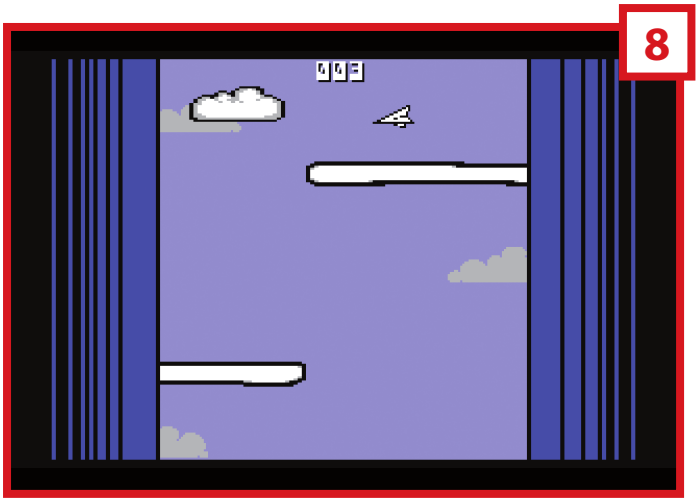
3

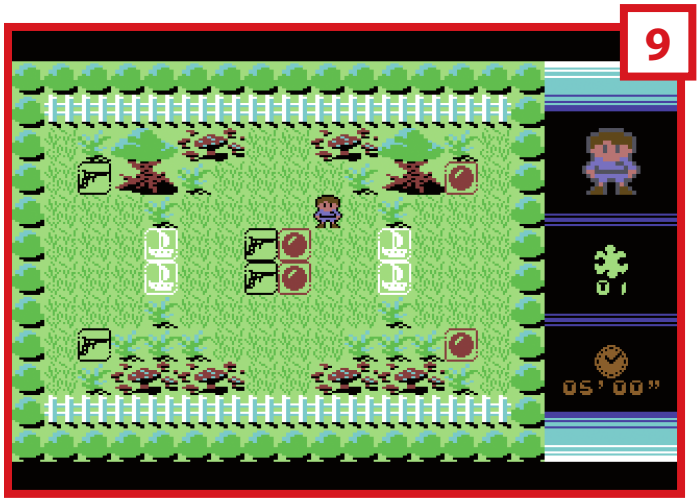
4

5

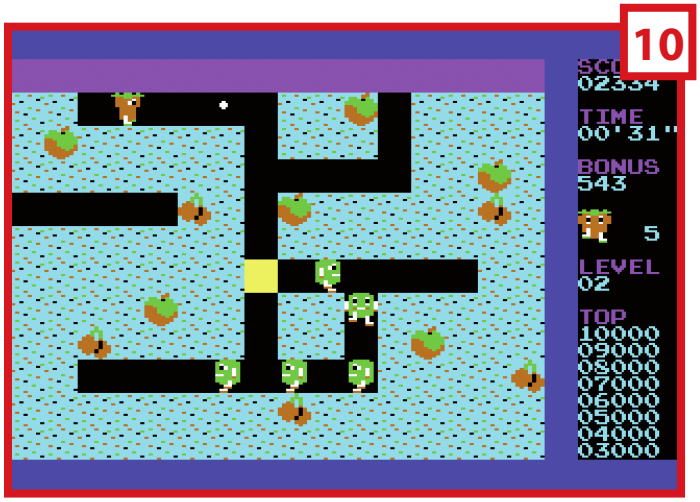

6


7
HISCORE
5500
SCORE
568


8

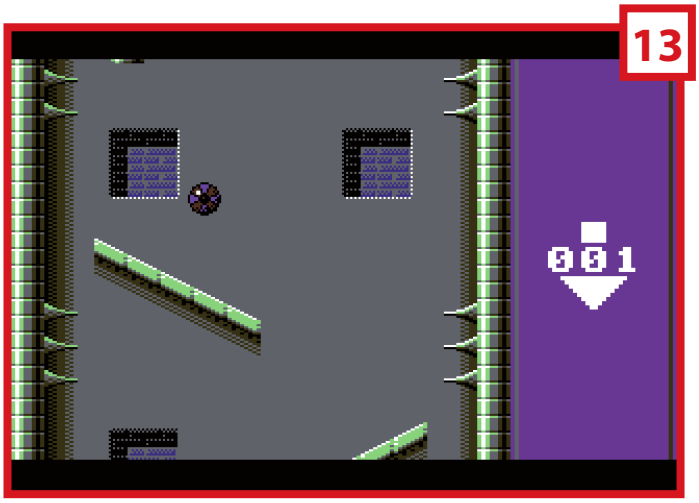

9
05'00"

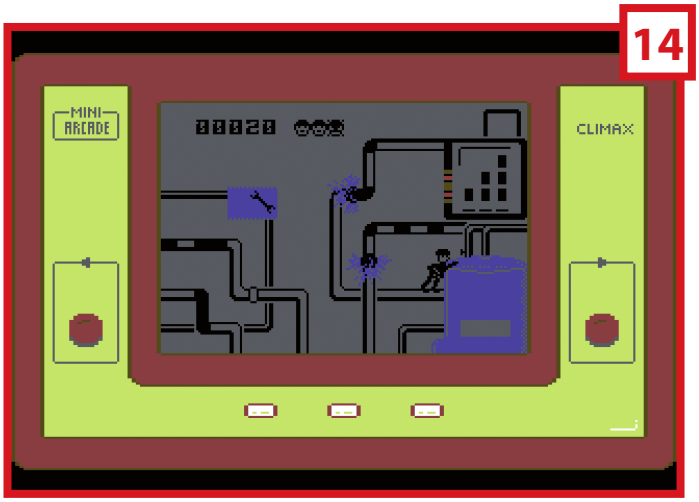
10
SCORE 0000000
3
2

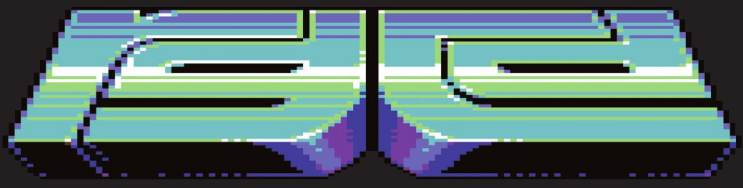

10
TIME
00'31"
BONUS
543
LEVEL
02
TOP
10000
09000
08000
07000
06000
05000
04000
03000

11
LEVEL
1
LIVES
2

12
00003500



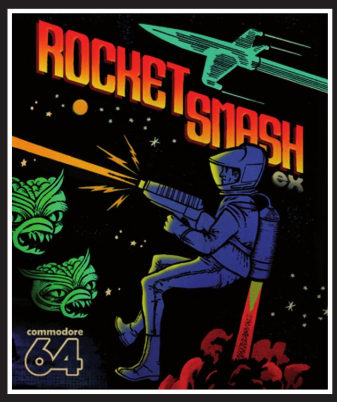




NON FARTI SFUGGIRE I MIGLIORI GIOCHI SU CARTUCCIA, IN EDIZIONE LIMITATA, PER C=64! VISITA LO SHOP RGCD:

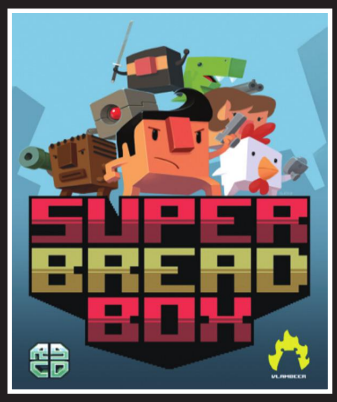
RGCD.BIGCARTEL.COM

GIOCHI DISPONIBILI, FINO AD ESAURIMENTO:

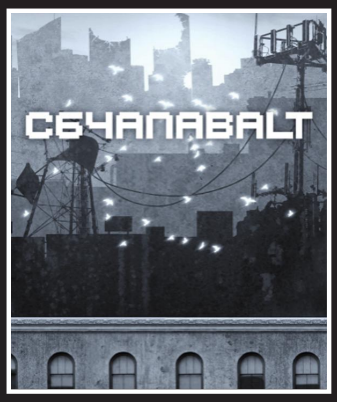


ROCKET SMASH EX
STANDARD: £ 25
DE LUXE: £ 30

POWER GLOVE
STANDARD: £ 21
DE LUXE: £ 26
2X POSTER BUNDLE: £ 5



SUPER BREAD BOX
DE LUXE: £ 30
2X POSTER BUNDLE: £ 5



C64ANABALT
STANDARD: £ 17
DE LUXE: £ 22

RGCD.CO.UK

FREE FOR YOUR C=64!

SUPER PAC TWINS
HOUSE CASE
SUB HUNTER
COSMIC ARK

X-FORCE
MAZE OF THE MUMMY (DEMO)
THE PRISONER
YOU HAVE TO WIN THE GAME
THE DARK WITHIN

PHASE OUT
NOT EVEN HUMAN
TUTTI FRUTTI 64
ASSEMBLOIDS
SCRAMBLE V1.12

www.commodoreformatarchive.com

GAMES of the 90's

LA RIVISTA AMATORIALE DEDICATA AL RETROGAMING ANNI 90 E NON SOLO

SCOPRI LA RIVISTA COMPLETAMENTE GESTITA DAGLI APPASSIONATI!

DAGLI ALBORI DEL VIDEOGIOCO FINO AL NUOVO MILLENIO, INCENTRANDOCI SUGLI ANNI 90!

facebook.com/Gamesofthe90s

MOUNTIE MICK'S DEATHRIDE

Sistema: **C=64 / 128**
Anno: **1987**
Genere: **Jump on the train and kill the bad guys**
Autori: **Timedata** (programmazione e grafica)**, Ben Daglish** (musica)**, Rob Jackson** (titlescreen)
Produttore: **Reaktör Software / Ariolasoft**

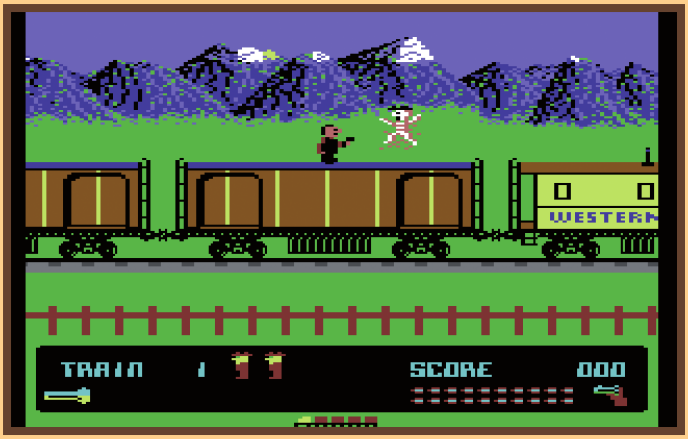
Prezzi indicativi (cassetta):
- Nuovo: **€ 13**
- CIB: **€ 7**
- Bundle: **€ 3**

Impatto: **66%**
Carisma: **85%**
Tecnica: **79%**
Gameplay: **76%**
Replay: **85%**
Globale: **78%**
Giudizio:
La banda di McClusky non avrà mai quell'oro...

IN CANADA C'ERA UN TEMPO IN CUI I CATTIVI ASSALTAVANO I TRENI PER RUBARE L'ORO, I BUONI AMMAZZAVANO I CATTIVI A REVOLVERATE E NESSUNO FACEVA MAI DOMANDE...

Era difficile far rispettare la legge e la maggior parte degli uomini era sempre impegnata nelle città. Così, per risolvere il problema, s'appendevano ai muri dei manifesti con sopra una faccia e una taglia e più era bastarda la faccia, più risultava alta la taglia. C'era un temuto fuorilegge che, con la sua banda, imperversava nel sud del Canada, lungo il confine con gli Stati Uniti; il suo nome era Bill McClusky ed era talmente pericoloso che la gente si chiudeva in casa al solo sentire parlare di lui. McClusky era il capo di un'organizzazione criminale di decine e decine di uomini, tutti armati e tutti svelti. Gli uomini di McClusky si erano specializzati negli assalti ai treni, specialmente quelli su cui venivano trasportati i carichi di lingotti d'oro, ed erano così ben organizzati da poter posizionare uomini lungo tutta l'intera linea ferroviaria della Trans-Canadian Express. Nonostante le taglie alte sulla testa di quasi ogni uomo di McClusky, nessuno osava mettersi contro di loro perché erano troppi, erano da tutte le parti, sempre pronti a proteggersi tra loro e a sconfinare alla bisogna. Finché, un giorno che sembrava come tutti gli altri, in città arrivò un Mountie in divisa rossa che veniva dal nord, il suo nome era Mick. Si diceva che fosse un demonio con la pistola, che fosse agile come una lince e forte come un orso. Si diceva che non parlasse mai. Mick si fermò solo pochi minuti presso l'uffico dello sceriffo per memorizzare i manifesti con le taglie degli uomini di McClusky, poi si diresse in stazione dove, poco dopo, sarebbe partito per Jasper un treno che avrebbe trasportato un ingente carico d'oro. Perché nessuno sapeva dove si trovasse il rifugio di McClusky ma non era difficile capire quali treni avrebbero colpito i suoi banditi....
Mountie Mick's Deathride è un particolare platform game in cui si controlla il leggendario Mountie Mick, deciso a sterminare, uno dopo l'altro gli uomini di McClusky durante i loro assalti ai treni.

È il cuore che parla, più della logica, della tecnica, degli sprites, del suono: sono i ricordi a farla da padrone. Mountie Mick's Deathride è stato conosciuto dal sottoscritto con il nome di "Rapina al Treno", ultimo gioco della raccolta da edicola COM64 #30. Ebbene, solo anni dopo ho capito che questo gioco era in realtà tutt'altro. Non ero il ladruncolo di turno che seccava gli sbirri ma la prode giubba rossa che freddava i criminali. Poco male. Mountie Mick's Deathride mi ha regalato sempre ore ed ore di emozioni e divertimento con il suo gameplay semplice, anche se a volte frustrante, la sua musica accattivante e le sfide sempre nuove. A distanza di 27 anni, ancora riesce ad ingarellarmi! Hell yeah!
[TheBigShow]



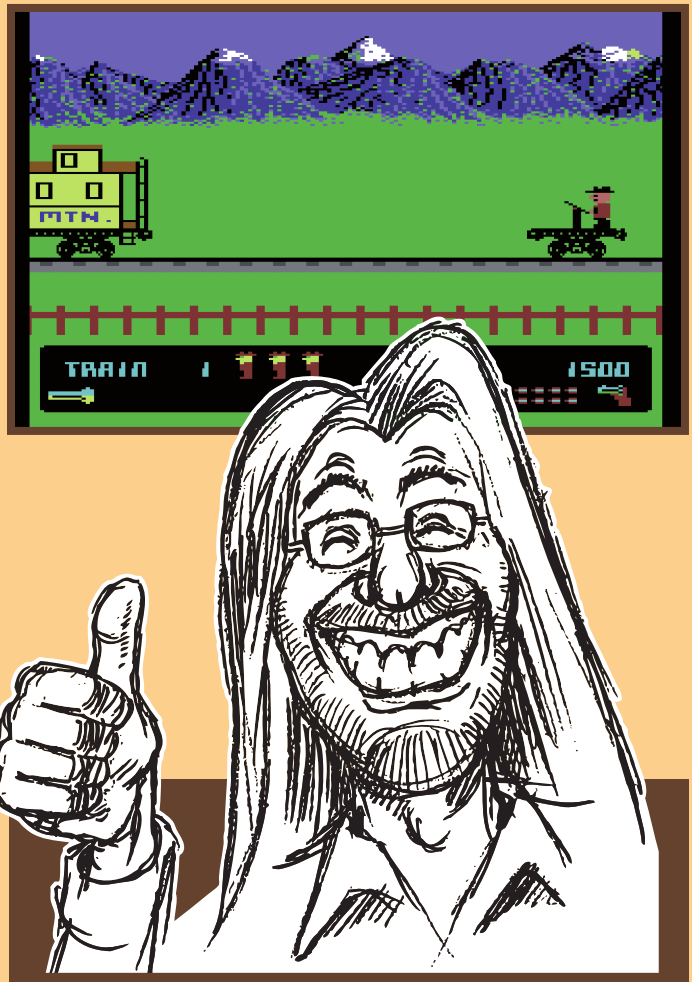
L'azione si svolge tutta sui tettucci e all'esterno dei vagoni dei treni merci in corsa. Ce ne sono nove in tutto: il primo è composto da soli 5 vagoni, l'ultimo da ben 36. Lo scroling si srotola inesorabilmente da destra verso sinistra e, giunto alla fine di ogni treno, ovvero al suo locomotore, Mick dovrà usare un trolley handcar a manovellona per raggiungere il treno successivo (premendo alternativamente i tasti 'Z' e 'A' a ripetizione).

Durante tutto il gioco, Mick incontra continuamente uomini di McClusky che cercano di ammazzarlo. Per farne una carneficina senza lasciarci la pelle, Mick ha a disposizione sua celebre rivoltella a 20 colpi e un torcia elettrica (tasto 'T') che tornerà sempre utile ogni volta che il treno entrerà in galleria. Inoltre, si possono raccogliere validi attrezzi da utilizzare nel momento più opportuno quali torce maschere anti-gas (tasto 'G'), munizioni e persino bombe.

Con il joystick o con la tastiera si guida Mick a destra e a sinistra, lo si fa acquattare, lo si fa saltare e salire scalette. Tentendo premuto il pulsante di fuoco, Mick spara un colpo di rivoltella di fronte a sè oppure, se acquattato, fa brillare una bomba che esploderà nel giro di qualche secondo. Grazie alla sua forza bruta, Mick può infine uccidere i suoi nemici saltandogli addosso. Una musichina incalzante ed efficacie accompagna in loop tutto il gioco. Tra le opzioni di gioco (tutte accessibili solo da tastiera in qualsiasi momento): disattivare la musica (tasto 'M'), mettere inpausa (tasto 'H',) abbandonare la partita (tasto 'Q',) suicidarsi e perdere una vita (tasto 'S').

Per ogni "cattivo" che si uccide, si guadagnano 100 punti. Mick ha a disposizione 4 vite per ripulire i 9 treni del gioco e sgominare la banda di McClusky. Al termine dell'ultima vita, il gioco finisce e, se abbiamo conseguito uno dei migliori 4 punteggi della giornata, ci ritroviamo a scrivere il nome tramite un menu grafico dove ritroviamo lo stesso Mick che saltella sulle lettere dell'alfabeto!

[lucommdore]



MOUNTIE MICK'S DEATHRIDE LO SCARICHI DAL CSDB:
http://csdb.dk/release/?id=102118

Ancora una volta il Commodore 64 ci insegna che, per risolvere ogni problema, il modo migliore è quello di uscire fuori armati pesantemente e ammazzare tutti quelli che incontriam... Ehm... Non conoscevo questo violentissimo bel giochino del passato ma il caporedattore mi ha convinto a recensirlo minacciando pesantemente la mia famigl... Ops... Mountie Mick's Deathride fu lanciato sul mercato con la confezione grande, di quelle che venivano usate come standard per i giochi mainstream, ma il prezzo di sole 4,99 sterline era da gioco budget. Questa fu di certo una bella presentazione per un mercato che era molto attento al rapporto qualità/prezzo dei videogiochi. Il primo approccio al gioco è quasi pessimo ma, una volta imparato a padroneggiare il sistema di controllo, non ci si mette molto a capire che dietro a questo ostico platform game dall'aspetto elementare si nasconde una bella sfida old-school. In Mountie Mick's Deathride, infatti, è l'esperienza a fare il bravo giocatore perchè si migliora sempre un po' dopo ogni partita che si gioca. [lucommodore]

THE LAST NINJA

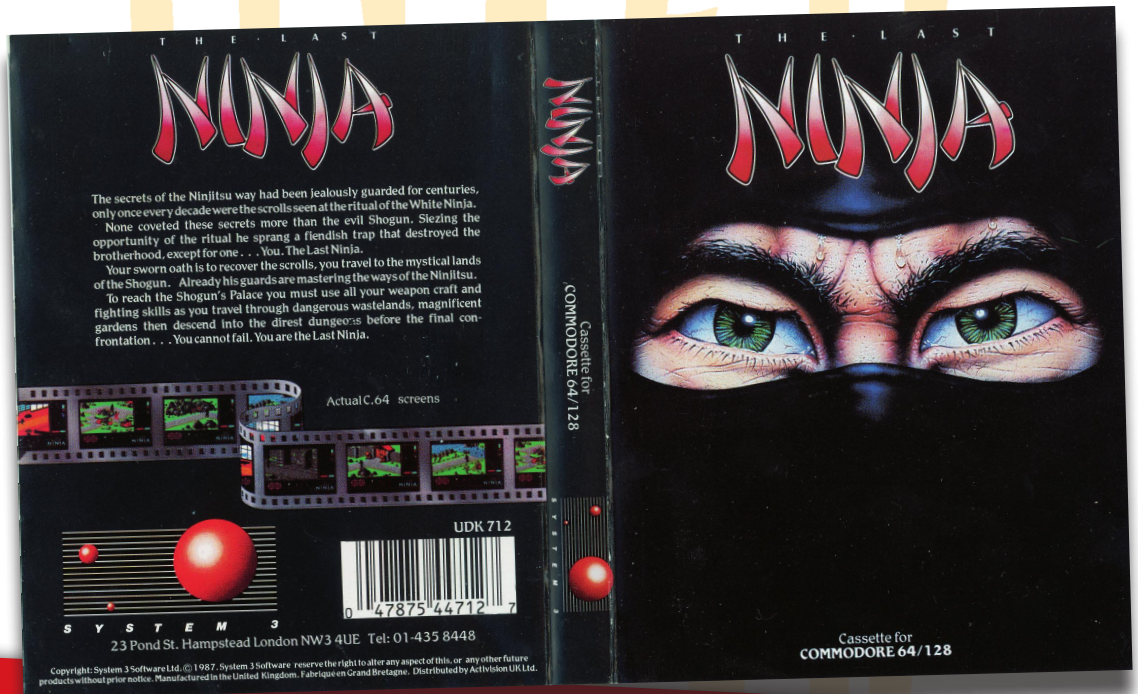
Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **1987**
Genere: **ismetric quest**
Autori: **John Twiddy (programmazione), Hugh Riley (grafica), Mark Cale, Tim Best (design), Ben Daglish, Anthony Lees (nusiche)**
Produttore/Distributore: **Mark Cale / System 3**
Supporto di gioco: **cassetta, floppy 5,25'**

Prezzi indicativi (cassetta / cassetta budget / floppy):
- Nuovo: **€ 19 / 11 / 120**
- CIB: **€ 15 / 9 / € 100**
- Bundle: **€ 5 / 4 / 25**

Impatto: **98%**
Carisma: **96%**
Tecnica: **98%**
Gameplay: **94%**
Replay: **94%**
Globale: **97%**
Giudizio:
Il primo capitolo di una mitica saga videoludica da moltissimi considerata come la più bella di tutti i tempi. Si tratta di un capolavoro intramontabile che ha segnato la storia del C=64 e fatto sognare milioni di ragazzi. Ancora oggi The Last Ninja crea un'atmosfera meravigliosa e offre un gameplay molto particolare e coinvolgente.

GIAPPONE, 17° SECOLO, L'IMPERO ERA DOMINATO DALLO SHOGUN KUNITOKI CHE, SALITO AL POTERE DOPO AVER UCCISO IL SUO PREDECESSORE, ERA MAL TOLLERATO DAL POPOLO A CAUSA DEI SUOI METODI REPRESSIVI...

In molti avevano tentato di farlo fuori, fallendo miseramente; alcuni di essi erano stati catturati e giustiziati nella pubblica piazza per scoraggiare qualsiasi altro tentativo di rivolta.
Arumakuni, ultimo discendente della scuola ninja Baka No Gakkou, aveva un conto in sospeso con lo shogun. Da piccolo aveva infatti assistito all'assassinio di entrambi i genitori da parte di truppe imperiali, perché sorpresi a fischiettare in pubblico "kirei na jyosei konnichiwa", traduzione giapponese di "bella ciao".



Per questo il bambino era stato allevato da un grande maestro ninja, lo chef Tony, imbattibile nel taglio al volo dell'ananas e della suola delle scarpe, che lo aveva reso un invincibile assassino, soprattutto all'ora di cena. La sua spada, detta Miracle Blade, aveva sparso in giro per l'impero il sangue di tanti valorosi nemici, come i samurai Stonewell, armati di letali padelle, e la famiglia dei cavalieri NicerSlicer, con le loro terribili lame affettatutto.

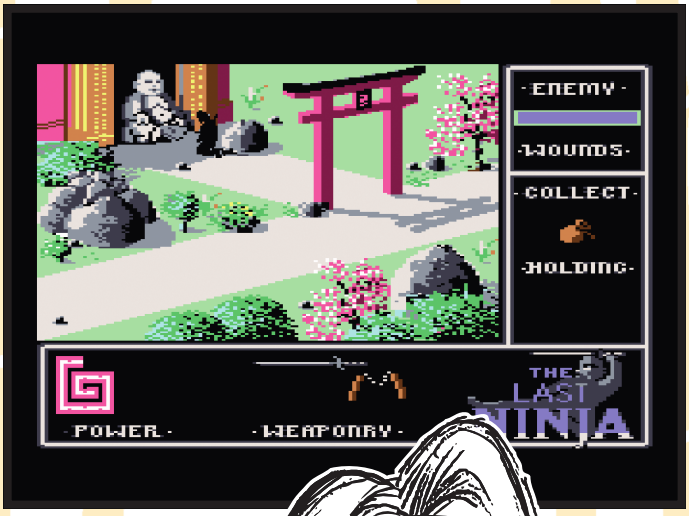
Un giorno, mentre Armakuni era in giro per comprare il Wasabi, accadde che lo shogun con la sua armata irruppe nella scuola dello Chef Tony uccidendo il maestro e sterminando i suoi allievi. Come se ciò non bastasse, Kunitoki sottrasse la sacra pergamena con la ricetta segreta del sushi ai 7 colori.

Arumakuni, accecato dalla rabbia e dalle esalazioni di Wasabi provenienti dalla sua saccoccia, decise che era giunto il momento di vendicare i suoi genitori e il suo maestro. Egli sapeva che quella sarebbe potuta essere la sua ultima missione; primo perché lo shogun era protetto da un esercito di samurai pronti a dare la vita per difenderlo; secondo, perché al contrario degli altri ninja, che attaccano silenti durante la notte, Armakuni prediligeva la luce del sole, affrontando il nemico faccia a faccia o al limite evitandolo a capriole. I Kanji (ideogrammi) che formavano il suo nome potevano infatti anche esse tradotti come "vai di ignoranza" e il suo grido di battaglia era una bestemmia al Buddha recitata con un rutto.

Molti altri ninja, tipo Sasuke e Kamui, gli avevano più volte suggerito che, durante il giorno, un outfit bianco o verde mimetico poteva essere un po' meno visibile della tutina nera alla Diabolik, ma il nostro eroe non voleva rompere certe tradizioni.

Partì quindi alla volta dell'isola Lin Fen dove il malvagio shogun alloggiava e pasteggiava a involtini primavera, dimenticandosi, a causa della sua cattiva memoria, le sue armi letali a casa. "Poco male" si disse Armakuni, "troverò qualcosa strada facendo"...

Il gioco si presenta con una visuale isometrica a schema fisso. Non esiste cioè lo scorrimento dell'ambiente ma ne verrà caricato uno nuovo ogni qualvolta il personaggio raggiungerà il limite estremo dello schermo. Prima di affrontare la sfida finale contro Kunitoki, bisognerà superare 6 macro aree: The Wastelands, The Wilderness, The Palace Gardens, The Dungeons, The Palace e The Inner Sanctum, ognuna delle quali sarà composta da vari schermi collegati fra loro. Per terminare un'area e passare a quella successiva, bisognerà sconfiggere (o tutt'al più evitare) alcuni nemici e risolvere qualche semplice enigma. Il nostro personaggio all'inizio non avrà nulla con sé, oltre ai suoi letali pugni e calci, ma durante l'avventura potrà raccogliere le classiche armi ninja (spada Ninjatô, nunchaku, bō di bambù, shuriken e bombe fumogene) nonché alcuni oggetti utili al proseguimento dell'avventura.

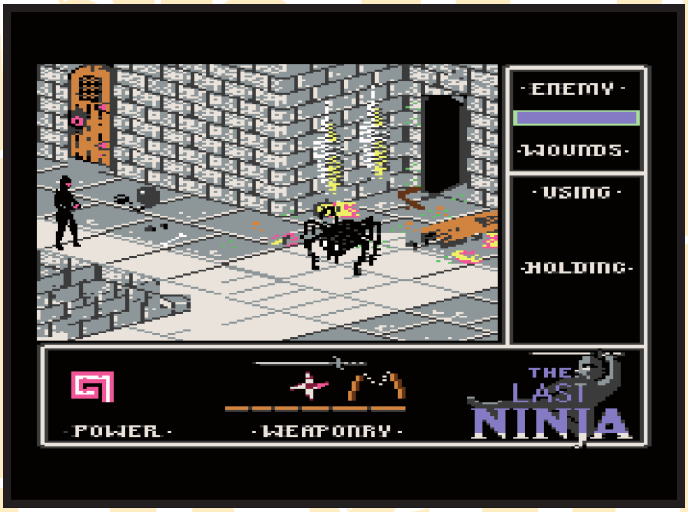


I tre capitoli della saga dell'ultimo dei ninja sono senz'altro da annoverare tra i migliori videogame mai realizzati di sempre. Il primo The Last Ninja è, ovviamente, il più grezzo dei tre ma erano già ben presenti tutti gli ingredienti che avrebbero dato vita al mito del ninja Armakuni, e della sua "quest" per sconfiggere il malvagio shogun Kunitoki. In principio, il sistema di controllo di Armakuni può risultare un po' ostico ma, con la pratica, anch'esso diventa un punto di forza del gioco ed era dai tempi di Impossible Mission che non si vedeva un peronaggio così fluido nei movimenti e nonché così credibile all'interno di uno scenario isometrico che simula magificamente le 3 dimensioni. Nel 1987 questo fu uno di quei giochi che fecero gridare al miracolo ma, al di là della meravigliosa resa grafica e delle immortali musiche di Ben Daglish, l'atmosfera da mistico e violento Giappone feudale, che questo gioco genera ancora oggi, è qualcosa di magico e senza tempo. In pratica, non giocare a The Last Ninja per C=64 è un peccato mortale! [lucommodore]

The Last Ninja è uno dei titoli più riusciti e più famosi mai realizzati per Commodore 64. Il comparto grafico fu un piccolo miracolo per l'epoca. La grafica isometrica era una novità per quel tipo di gioco e dava una profondità visiva mai vista prima. La limitata palette di colori era sfruttata benissimo, considerando la ricchezza delle ambientazioni, e le animazioni erano complesse e fluide. Ancora oggi, le musiche di Last Ninja sono tra le più popolari fra i giocatori dell'epoca e i nuovi retrogamer, grazie anche a numerosi musicisti che le hanno riproposte in chiave moderna. Inoltre, il fascino delle ambientazioni orientali e l'eccitazione nel poter comandare un letale ninja, mai fino ad allora così ben definito, crearono un mix di ingredienti talmente succulento che praticamente ogni possessore del Commodore 64 ne comprò una copia. Tanto che qualche piccolo difettuccio, riguardante soprattutto il sistema di controllo, passò praticamente inosservato. [limbaccio]

Nel caso non si riesca a superare qualche ostacolo, sarà sufficiente inginocchiarsi davanti ad una statua del Buddha, per ricevere qualche prezioso suggerimento (dopo aver chiesto perdono per la bestemmia di prima).

La grafica del gioco risulta ricca e ben definita. La gloriosa palette di colori del Commie è sfruttata molto bene ed esiste una discreta varietà nei paesaggi. Le animazioni sono eccellenti ed il nostro ninja corre, salta e combatte con grande fluidità. Intorno al riquadro dove si svolge l'azione, abbiamo una dettagliata interfaccia contenente diverse informazioni, quali la barra della vita di Armakuni e degli avversari, le armi a disposizione e gli oggetti che si stanno utilizzando. Per quanto riguarda l'audio, l'assenza di effetti sonori viene egregiamente compensata dalle musiche di Ben Daglish e Anthony Lees, due tra i più leggendari compositori dell'epoca. Fra schermate di caricamento e di gioco abbiamo difatti ben 11 (undici!) musiche, dal sapore orientale per deliziare le nostre orecchie!
Il sistema di controllo è piuttosto articolato. Tramite il joystick si muove il personaggio nelle 8 direzioni (4 punti cardinali più le diagonali) mentre, col pulsante di fuoco, si possono eseguire numerose azioni. Tenendolo premuto da fermi e muovendo il joystick in una delle 8 direzioni si potranno eseguire delle mosse di arti marziali a mani nude o con una delle armi in proprio possesso (selezionabili con la barra spaziatrice).
Il pulsante di fuoco ci servirà anche per raccogliere gli oggetti disseminati per i vari schemi di gioco e poi utilizzarli, selezionandoli preventivamente con i tasti di funzione F3 o F5. Premendo il pulsante durante una corsa, invece, il nostro ninja eseguirà un perfetto salto mortale in avanti, utile per schivare gli shuriken lanciati dai nemici e per oltrepassare gli ostacoli. Purtroppo il nostro eroe non sa né volare (e, fin qui, va beh...) né, ahimè, nuotare e capiterà spesso di perdere numerose vite nel tentativo di calibrare correttamente un salto tentando di superare crepacci o fiumi.



Inoltre, per voltarsi sarà necessario effettuare una mezzaluna col joystick, perché spostandolo nella direzione opposta, come verrebbe istintivo fare, Armakuni, da buon fan di Michael Jackson, eseguirà un perfetto "moonwalk". Altro piccolo punto di demerito riguarda il fatto che non esiste una vera e propria strategia nei combattimenti se non il "mordi e fuggi" e ben presto una certa ripetitività delle mosse ci farà optare per il "fuggi" piuttosto che per il "mordi", assistendo al suicidio dei nostri avversari sopraffatti dal disonore di essere stati ignorati in duello e di aver lasciato scappare il proprio avversario.

In conclusione, nonostante un sistema di controllo non proprio semplice (ma comunque uno dei più efficaci dei tempi per i giochi con visuale isometrica), The Last Ninja è considerato da moltissimi come uno dei migliori titoli per C=64 di sempre, carismatico al limite della leggenda e realizzato in modo eccezionale.

[limbaccio]

I SEI LIVELLI DI THE LAST NINJA

1) THE WASTELANDS

In questo livello trovate tanto verde, alberi e fiumi, insomma il posto ideale per fare un pic nic fra un cadavere e l'altro. Armakuni non sa nuotare, dovrà quindi esibirsi in perfetti salti mortali per superare i corsi d'acqua sparsi un po' ovunque. Alla fine ci sarà anche un simpatico drago sputafuoco a sbarrarci la strada.

2) THE WILDERNESS

Il paesaggio non cambia di molto: qui si trovano rocce, cave e una piccola foresta di bamboo dalla quale recuperare un'arma preziosa. Ancora un volta ci sarà qualche saltello da fare per superare fiumi, paludi e crepacci e tanti nemici da far fuori.

3) THE PALACE GARDENS

Nei giardini del palazzo ci sono tanti bei fiori, fontane, delle colombe volanti, nonché un tempio buddhista per una pausa di preghiera. Tutto per preparare lo spirito al successivo, e più spaventoso, livello di gioco.

4) THE DUNGEONS

Una botola nascosta catapulta Armakuni nelle segrete del castello, dove i nemici di Kunitoki vengono imprigionati e torturati. Oltre ai classici nemici, c'è un bel ragno gigante che vuole usarci come spuntino da accompagnare allo spritz. Come se ciò non fosse abbastanza spaventoso, non sarà raro incontrare qualche anima vagante di guerrieri senza pace che infestano questa terribile prigione.

5) THE PALACE

Il palazzo di Kunitoki è ornato di dipinti e arredamenti in stile asiatico e ben custodito da guardie particolarmente ostiche. C'è inoltre una statua tutt'altro che amichevole, da superare con una certa astuzia.

6) THE INNER SANCTUM

L'ultimo livello ci riserva il meglio del peggio. Guardie agguerritissime, statue letali (vedi livello precedente), un cane feroce che è necessario sedare ed infine Kunitoki in persona! Sconfiggendolo, si può finalmente recuperare la preziosa pergamena.

· L A S T · NINJA

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **1988**
Genere: **isometric quest**
Autori: **John Twiddy (programmazione), Hugh Riley (grafica), Tim Best (design), Matt Gray (muscihe)**
Produttore/Distributore: **Mark Cale / System 3**
Supporto di gioco: **cassetta, floppy 5,25'**

Prezzi indicativi (cassetta / cassetta budget / floppy):
- Nuovo: **€ 125 / 15 / 100**
- CIB: **€ 80 / 11 / 90**
- Bundle: **€ 8 / 5 / 29**

Impatto: **99%**
Carisma: **97%**
Tecnica: **99%**
Gameplay: **92%**
Replay: **95%**
Globale: **97%**
Giudizio:
Questo secondo capitolo ripropone in tutto e per tutto la formula vincente del primo The Last Ninja, migliorando ulteriormente l'aspetto visivo e il coinvolgimento del giocatore.

DICIAMOLO SUBITO, IL MALVAGIO SHOGUN KUNITOKI NON È MORTO. VIVE A NEW YORK E PARE CHE DI RECENTE ABBIA PRESO UN CAFFÈ AL BAR CON ELVIS PRESLEY E MOANA POZZI...

Dopo averlo bastonato come una pentolaccia, Armakuni si era dimenticato di controllarne l'effettivo decesso. Il tutto per la fretta di recuperare la preziosa pergamena, contenente, come ben sappiamo, la sacra ricetta del sushi dai 7 colori.

Analizzando bene il prezioso manoscritto, però, il ninja si era reso conto che il sushi ai 7 colori non era semplicemente un succulento rotolino di riso, ma un magico manicaretto attraverso il quale si poteva viaggiare nel tempo. Mangiando il maki si andava nel futuro, mentre ingerendo l'uramaki si tornava nel passato. Quanto distante si viaggiava dipendeva principalmente dalla quantità di wasabi utilizzata, il che rendeva praticamente impossibile per un normale essere umano viaggiare oltre i 50 anni, pena la distruzione dell'apparato digerente.

Kunitoki, uomo estremamente pratico, si era reso conto di aver oramai perso il suo regio potere e decise quindi di muoversi in un'altra era per ricostruire il suo impero di terrore. Grazie alla fotocopia della pergamena che si era preventivamente fatto, il malvagio shogun si trasferì nel XX secolo, scegliendo non a caso una delle città più grandi e popolate del globo: New York!

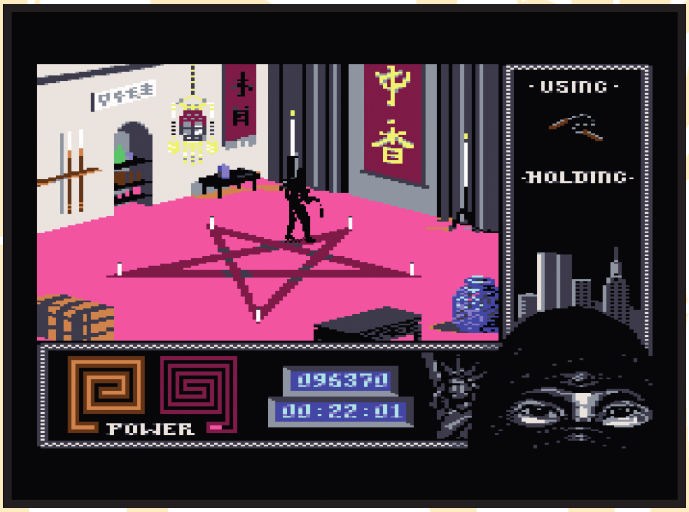
Qui, grazie alla sua conoscenza dell'oppio, droga di cui faceva largo uso, riuscì in breve tempo a costruire un narcotraffico degno del più esteso cartello messicano, guadagnando soldi e immenso potere.

La sua influenza sulle alte cariche della città gli permise di cambiare qualche regoluccia: i suoi scagnozzi diventarono "vigilantes" sparpagliati un po' ovunque, mentre alle forze dell'ordine vennero tolte le pistole d'ordinanza a favore delle tipiche armi giapponesi, come katana, nunchaku e shuriken. Intanto Armakuni, che si stava godendo un momento di relax in compagnia della sua geisha preferita, Sudo Magodo, venne avvertito di quello che stava succedendo un paio di secoli più in là. Preparò quindi in fretta e furia un bel maki ai 7 colori, secondo la ricetta del suo maestro, abbondando di wasabi. Dopo aver ingollato il boccone si ritrovò catapultato nella New York del XX secolo, più precisamente a Central Park, ancora una volta senza le armi che aveva dimenticato a casa. "Nonostante tutto il pesce che mangio" pensò, "la mia memoria fa proprio cagare!".

La struttura di gioco di Last Ninja 2 è sostanzialmente la stessa del suo predecessore. Il nostro ninja si muoverà negli ambienti visualizzati secondo una prospettiva isometrica, raccogliendo armi e oggetti, superando qualche ostacolo a capriole e soprattutto distribuendo mazzate a destra e manca, come una vending machine.

Naturalmente io sono uno di quelli che sostiene che Last Ninja 2 sia uno dei migliori videogiochi mai realizzati nella storia di questo universo e di tutte le dimensioni parallele. Solo l'idea di prendere a calci i poliziotti in Central Park è semplicemente da premio Oscar e rappresenta uno dei più elevati momenti di educazione civile presenti in un videogioco destinato ad un pubblico per lo più minorenne. Il gameplay? Lo stesso di The Last Ninja ma con qualche accorgimento migliorativo, tutto trasportato in uno scenario occidentale moderno, ben lontano dall'ambientazione orientaleggiante del primo capitolo e persino le meravigliose musiche tengono conto di questo cambiamento. Ai suoi tempi, l'uscita di Last Ninja 2 fu una sorta di evento videoludico internazionale, tutti lo aspettavano e lo volevano e la System 3 non si limitò a pubblicare un degno seguito ma fu cpace di sfornare un capolavoro dimensioni ultrabibliche: un gioco che trasuda meraviglia fin nei minimi particolari. [lucommodore]

Questo gioco, sotto alcuni aspetti, è ancora meglio dell'originale. Grazie alle tecniche di teletrasporto spaziotemporale retromoderne, il gioco ci porta nella New York del XX secolo dove il Ninja Armakuni se la deve menare con la feccia della città. Superare i sette livelli non è impresa facile ma neache impossibile, soprattutto se si fa uso accurato delle mosse di karate e delle varie armi che si trovano lungo la via. La mia mossa preferita è la capriola sulla testa con susseguente calcio nei maroni. Questa mossa azzera l'energia dell'avversario in 2 o 3 colpi. È da praticare preferibilmente nel livello 5 (ufficio) per farsi belli davanti all'avvenente segretaria (che non si vede ma c'è senz'altro). Un volta raggiunto il settimo livello, ci si accorge che, in Last Ninja 2, Armakuni è tornato davvero per vendicarsi. [Nonefonow]



I SETTE LIVELLI DI LAST NINJA 2

1) CENTRAL PARK
Qui inizia la nostra avventura e già ci ritroviamo ad affrontare punk e poliziotti tutt'altro che amichevoli. Inoltre, incontriamo un giocoliere avverso ai ninja e delle api infastidite dalla nostra presenza. Per diminuire lo stress, non c'è niente di meglio di un giretto in barca!

2) THE STREETS
Le strade della city sono sempre pericolose, specialmente se si attraversa la strada col semaforo rosso. Qui potremmo recuperare una preziosa arma affrontando un ninja vestito come noi ma molto meno abile, naturalmente. L'unico modo per fuggire dalle strade sarà, però, rifugiarsi nelle fogne.

3) THE SEWERS
L'olezzo è tanto fastidioso quanto lo sono i nemici che ci impediscono di andarcene via il più in fretta possibile. La nostra abilità nei salti sarà necessaria in più di un'occasione per evitare il contatto con il letale liquame. Alla fine del livello verificheremo, nostro malgrado, che una delle leggende urbane più famose, tanto leggenda non è…

4) THE FACTORY
Qui troviamo i laboratori dove viene prodotta la droga smerciata dal malvagio shogun, ben protetta da agguerriti scagnozzi. Il livello è disseminato di numerosi pericoli, fra cui una temibile pantera di cui potremo liberarci solo con l'astuzia.

5) THE OFFICE
Gli uffici della fabbrica non presentano particolari ostacoli e, dopo aver ucciso qualche guardia, ci ritroveremo sul tetto dell'edificio per aggrapparci ad un elicottero che ci porterà direttamente alla residenza privata di Kunitoki.

6) THE PALACE
Qui troveremo, e non è il caso di stupirsi, i nemici più letali del gioco e sarà necessaria tutta la nostra abilità ninja per sbarazzarci di loro. Dopo la carneficina e dopo aver superato l'ostacolo finale, rappresentato da una caldaia difettosa, ci prenderemo un tè caldo in attesa dello scontro finale.

7) FINAL BATTLE
Nel primo episodio, massacrare di botte Kunitoki non è stato un gran che efficace. In questo caso, infatti, sarà necessario sconfiggerlo nuovamente ed imprigionarne per sempre (?) lo spirito attraverso un antico incantesimo orientale.

In questo capitolo, prima di trovarsi faccia a faccia con Kunitoki, ci saranno ben 7 stage da superare, pieni zeppi di nemici. Inoltre, rispetto al titolo precedente, gli enigmi saranno un pochino più articolati e più vari, pur rimanendo su un livello mediamente facile.
Il motore del gioco è lo stesso, con qualche quasi impercettibile variazione sul sistema di controllo, ed anche le animazioni, sempre di pregevole fattura, non si differenziano praticamente in nulla rispetto al primo capitolo della saga.
Visivamente, questo secondo capitolo si presenta più curato per quanto riguarda l'interfaccia di gioco, mentre la grafica delle ambientazioni risulta parecchio più varia, con un miglior utilizzo della palette di colori. Le 13 musiche che accompagnano il gioco questa volta sono composte da Matt Gray, ottimamente arrangiate come al solito ed in perfetto connubio con i vari livelli. Rispetto al tema prettamente orientaleggiante del primo capitolo, qui siamo decisamente verso uno stile più rock, scelta comprensibile visto che l'azione si svolge ai giorni nostri e nella nazione che ha dato i natali a questo genere.

Il sistema di controllo è stato leggermente migliorato, ma lo si noterà solo se si giocano i 2 titoli uno di seguito all'altro. Eseguire le capriole al fine di superare crepacci e corsi d'acqua richiede tutt'ora una precisione quasi maniacale, pena la perdita di una delle vite a disposizione. E se per i burroni la cosa è comprensibile, per i fiumi ci si chiede come mai Armakuni, fra un last ninja e l'altro, non abbia preso qualche utile lezione di nuoto. Il sistema di combattimento rimane uguale in tutto e per tutto, così come una certa mancanza di strategia nell'approccio agli scontri coi nemici, cosa che rende ancora una volta quest'aspetto il più debole del gioco.
Una menzione particolare va al packaging, particolarmente azzeccato. Dentro alla scatola di cartone, difatti, troviamo un bel poster, una stellina ninja (shuriken) di gomma e, udite udite, un vero cappuccio ninja per sentirsi un po' come Armakuni!
Concludendo, si può affermare che il gioco si è portato dietro qualche piccolo difettuccio a livello di gameplay, già presente nel primo titolo, ma che a livello di grafica fa un deciso passo in avanti grazie ad una maggiore varietà delle ambientazioni e ad un migliore uso dei colori.
[limbaccio]

LAST NINJA 3

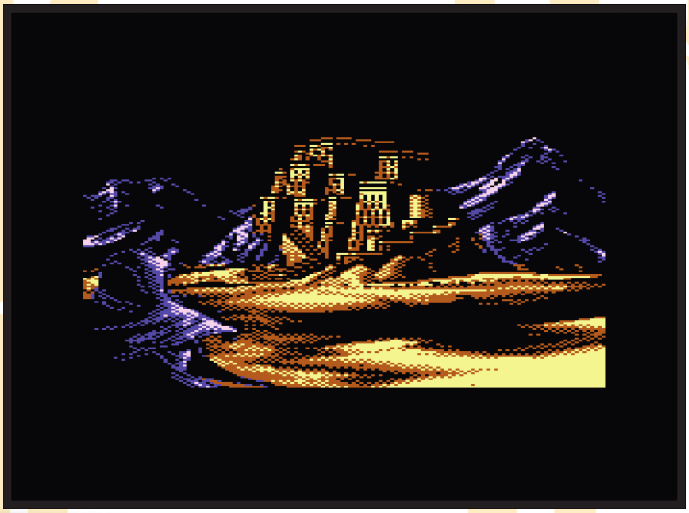
Sistema: **C=64, C=128, C=64 GS**
Anno: **1988**
Genere: **isometric quest**
Autori: **Stanley Schembri, Dan Phillips (programmazione), Robin Levy, Arthur Van Jole (grafica), Tim Best (design), Reyn Ouwehand (muscihe)**
Produttore/Distributore: **Mark Cale, Jonathan Dean / System 3**
Supporto di gioco: **cassetta, floppy 5,25'**

Prezzi indicativi (cassetta / cassetta budget / floppy):
- Nuovo: **€ 40 / € 15 / € 65**
- CIB: **€ 36 / 13 / 60**
- Bundle: **€ 11 / 8 / 18**

Impatto: **98%**
Carisma: **95%**
Tecnica: **99%**
Gameplay: **94%**
Replay: **95%**
Globale: **97%**
Giudizio:
Dal terzo capitolo della saga, atteso per ben 3 anni, ci si aspettavano grandi cose. Lo schema di gioco è sempre uguale ma la grafica è ancora migliore, il gameplay più competitivo e ci sono anche clip animate da leccarsi i baffi.

SONO PASSATI MOLTI ANNI DA QUANDO LA SANGUINOSA BATTAGLIA FRA IL NINJA ARMAKUNI ED IL MALVAGIO SHOGUN KUNITOKI È COMINCIATA...

Il primo scontro si svolse sull'isola di Lin Fen, il secondo nella modernissima New York. In entrambi i casi, il guerriero dell'ombra sconfisse lo shogun convinto di aver posto fine ai suoi piani di conquista del mondo e, soprattutto, alla sua vita, però ambedue le volte Kunitoki sopravvisse. Questo grazie anche al potere magico di cui egli era padrone, insegnatogli dal suo illustre maestro Siruvan.
Armakuni, che non è abituato a ritrovarsi un nemico fra i piedi dopo averlo gonfiato come uno gnocco fritto, cominciò a pensare che c'era un problema freudiano alla base dei suoi fallimenti. Dopo alcune sedute di psicoterapia, il ninja finalmente capì che la sua paura era come quelle di un 65enne che si avvicina alla pensione, cioè non avere più nulla da fare. Eliminato Kunitoki dalla faccia dell'universo, al nostro affezionato ninja non sarebbe infatti più rimasto alcun degno nemico da affrontare e si sarebbe dovuto ritirare a vita contemplativa. Questo ad Armakuni non piaceva per niente ma, nonostante l'aspetto ancora giovanile, oramai si avvicinava alla mezza età, e a furia di capriole qualche dolorino alla schiena cominciava ad accusarlo. Accettato, quindi, il suo amaro destino, giurò a sé stesso e al suo orsetto Kuma che se la sua spada Miracle Blade si fosse ancora sporcata di sangue, beh, quel sangue sarebbe stato di Kunitoki.
Nel frattempo, il malvagio shogun, dopo aver abbandonato l'idea di diventare un narcotrafficante, si era ritirato su una montagna del Tibet, barricato in una fortezza inespugnabile, a godersi le sue sterminate ricchezze. Ignaro del fatto che il suo acerrimo nemico era ancora sulle sue tracce.
Rispetto ai primi 2 capitoli della saga, questo The Last Ninja 3 vanta un team di sviluppo differente come programmazione, grafica e musiche. E la cosa si nota fin dall'introduzione, una breve animazione dove vediamo Armakuni introdursi furtivamente nella fortezza di Kunitoki, dopo aver scalato il muro esterno ed eliminato una delle guardie. Il tutto inframezzato dai nomi degli autori del gioco, in perfetto stile cinematografico. Considerando l'hardware del C=64, è difficile non rimanere stupefatti di fronte alla qualità del lavoro svolto.
Inutile dirlo, lo schema di gioco è il medesimo, visuale isometrica, raccogli armi e oggetti, sconfiggi i nemici, risolvi i puzzle. Però la grafica si differenzia subito, non tanto per gli sprite o le animazioni, quanto per l'impatto delle ambientazioni, ora più colorate e con una sensazione di 3D più marcata, grazie ad un miglioramento delle sfumature.



Anche l'interfaccia di gioco è più sfarzosa e ricca di elementi. Il tutto rende Last Ninja 3 visivamente diverso dai suoi predecessori e questo è sicuramente una nota di merito.

A livello audio, e non ci stupiamo, siamo sempre ad un alto livello. Dopo le atmosfere orientaleggianti di Ben Daglish e Anthony Lees, dopo le sonorità più rock di Matt Gray, il compositore olandese Reyn Ouwehand ci regala delle musiche d'atmosfera, molto curate negli arrangiamenti. Una menzione particolare va all'epico accompagnamento per il filmato introduttivo del gioco, perfetto preambolo allo scontro finale fra Armakuni e Kunitoki.

Per quest'ultimo capitolo, gli autori hanno voluto dare alle location un'impronta più "spirituale", non a caso ci troviamo in Tibet. L'ambientazione dei primi 4 livelli è, infatti, ispirata ai 4 elementi della natura, nell'ordine Terra, Aria, Acqua e Fuoco. L'ultimo livello, ovvero quello dello scontro finale con Kunitoki, è il Nulla, e il nostro ninja si muoverà in un ambiente sospeso ai confini dello spazio e del tempo. Per superare i vari livelli bisognerà raccogliere una pergamena, raggiungere un determinato livello di bushido (di cui parlerò fra poco) e, dopo aver localizzato il passaggio per il livello successivo, sconfiggere un ostico guardiano.

Per quanto riguarda il gameplay, sono state introdotte un paio di novità. La prima è che gli oggetti sparsi per i livello di gioco non saranno immediatamente visibili, come accadeva per i precedenti The Last Ninja, ma compariranno nel riquadro apposito in alto a destra, quando ci passeremo vicino. Pur non potendo essere definito un miglioramento, aggiunge una leggera difficoltà in più al gioco, non dando una precisa idea di dove si

I CINQUE LIVELLI DI LAST NINJA 3

1) GROUND
Nel primo livello di gioco dobbiamo recuperare un po' di armi per evitare che i nemici ci facciano la pelle con estrema facilità. Per impadronirsi la pergamena che ci conduce al secondo livello dovremo inoltre creare un rudimentale esplosivo.

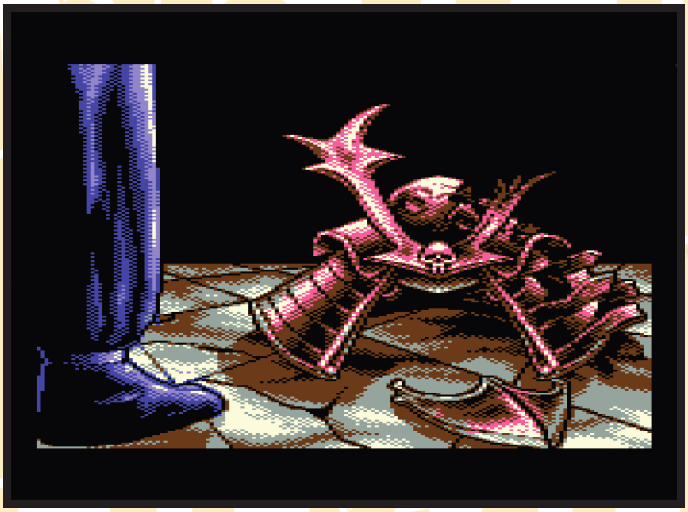
2) AIR
Il livello più semplice, senza particolari enigmi da risolvere, ma con un oggetto molto importante da recuperare, oltre alla nostra fidata spada. Occhio a certe piante rampicanti che possono essere pericolose!

3) WATER
Qui c'è acqua dappertutto, soprattutto una fastidiosa cascata che ci impedisce l'accesso al livello successivo. Dopo aver recuperato l'ultima arma, il bastone di bambù, dovremo trovare il modo per interrompere il flusso dell'acqua che ci ostacola.

4) FIRE
Sicuramente il livello più complicato che, fra ostici nemici, fiumi di lava da superare e difficili enigmi da risolvere, ci porterà via parecchio tempo. Qui, per creare la chiave che apre la porta del livello successivo, ci tornerà utile l'oggetto raccolto nel livello dell'aria.

5) VOID
Tutto quello che dobbiamo fare è aprirci la strada verso la stanza di Kunitoki, sconfiggendo i numerosi guerrieri che ci ostacolano. Attenzione al livello di Bushido, qui più importante che mai!

E come si puo fare a migliorare un gioco che praticamente era già perfettto? Semplice, lo si ambienta nel Tibet e si inseriscono I 5 elementi Terra, Aria, Acqua, Fuoco e Nulla che, combinati insieme, formano il potere del Ninja. Poiché la vendetta è un piatto che va servito freddo, Armakuni ha dovuto aspettare 3 anni (il gioco e' stato rilasciato il 1 Giugno 1988) per tornare a combattere il malefico Kunitoki. Last Ninja 3 è un gioco di proporzioni epiche, impressionante per il livello di realismo che permette di osservare il mondo magico dello spiritualismo Ninjitsu, la forza del Bushido e altre amenità. Esattamente come i precedenti due capitoli, questo terzo Last Ninja non può assolutamente mancare dalla collezione videoludica di chiunque. [Nonefonow]



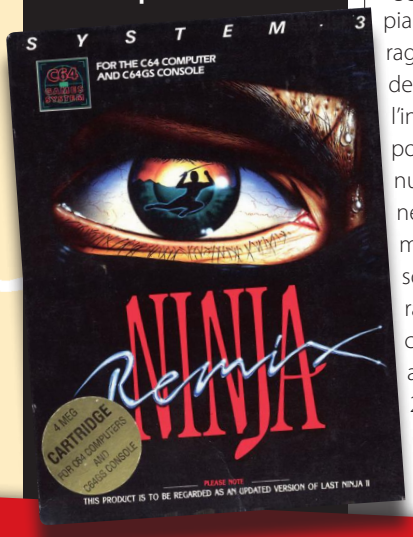
trovi l'oggetto da raccogliere. La seconda e più importante novità è l'indicatore del Bushido, ovvero della via del samurai, rappresentato da un drago nella parte bassa dell'interfaccia di gioco. L'avanzamento nel Bushido sarà indispensabile per superare l'attuale livello di gioco e per riuscirci sarà necessario sconfiggere i nemici, utilizzando un'arma di pari potenza o inferiore rispetto a quella dell'avversario. Inoltre gli enigmi che dovrete risolvere sono un po' più complicati del solito, anche per sopperire al numero inferiore di livelli che compongono il gioco rispetto agli episodi precedenti.
Per alcuni, questo potrà non essere il miglior capitolo della saga, potrà aver deluso qualche aspettativa, potrà non aver introdotto alcuna sostanziale miglioria ma contiene tutti gli elementi che lo rendono un capolavoro senza tempo.
[limbaccio]

NINJA Remix

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **1991**
Genere: **ismetric quest**
Autori: **John Twiddy (programmazione), Hugh Riley, Robin Levy (grafica), Tim Best (design), Reyn Ouwehand, Anthony Lees (musiche)**
Produttore/Distributore: **System 3**
Supporto di gioco: **cassetta, floppy 5, 25', cartuccia**

Prezzi indicativi:
Prezzi indicativi (cassetta / floppy / cartuccia):
- Nuovo: **€ 33 / € 60 / € 210**
- CIB: **€ 29 / 49 / 170**
- Bundle: **11 / 19 / 85**

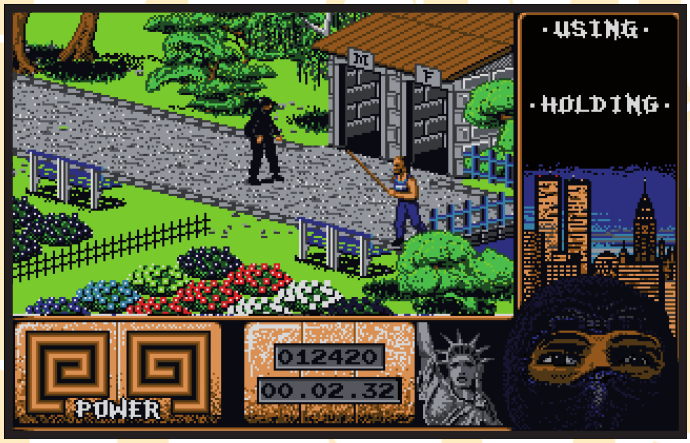
Impatto: **99%**
Carisma: **97%**
Tecnica: **99%**
Gameplay: **93%**
Replay: **96%**
Globale: **97%**
Giudizio:
Last Ninja 2 è un gioco stupendo ma con l'istant load del supporto cartuccia, l'introduzione animata e le musiche remixate di Reyn Ouwehand non ha davvero prezzo!

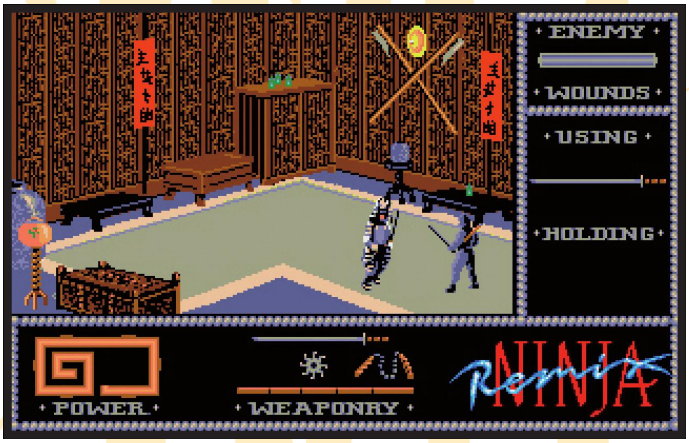


UN'EDIZIONE SU CARTUCCIA PER C=OLLEZIONISTI!

La versione remixata di Last Ninja 2, pubblicata su cartuccia dalla System 3 nel 1991, è oggi uno dei pezzi più ricercati dai collezionisti del C=64 di tutto il mondo. Con l'uscita della console "C=64 Game Machine", un Commodore 64 privo della tastiera e che permetteva di usare solo giochi su cartuccia istant-load, anche la System 3 giocò la sua carta, pubblicando questa versione remixata di The Last Ninja 2 su speciali cartucce da 4 MB.
Ninja Remix per il Commodore 64, infatti, altro non è che il secondo capitolo della saga con le musiche remixate dal mitico Reyn Ouwehand, l'introduzione animata di Last Ninja 3 e poche altre rivisitazioni grafiche di scarsa importanza. Indiscutibile è, quindi, la qualità del prodotto: Last Ninja 2 così imbellettato e in versione "istant load" (senza caricamenti) è certamente qualcosa di splendido ma ciò che veramente fa saltare sulla sedia oggi è il livello di richiesta che pian piano questo raro gioco sta raggiungendo. Con l'esplosione della grande scena del C=64, l'incremento degli utenti ha portato ad una crescita anche del numero dei collezionisti; infatti, negli ultimi 4 anni, il valore sul mercato del gioco completo di scatola e istruzioni è più che raddoppiato, raggiungendo cifre che superano (talvolta anche abbondantemente) i 200 euro: roba per collezionisti con la C= maiuscola!
[lucommodore]

LAST NINJA SU AMIGA!





Tra le innumerevoli conversioni che sono state fatte di The Last Ninja per qualsiasi computer dell'epoca, ci sono quelle per l'amato Commodore Amiga, ai tempi considerato dall'industria videoludica come il successore a 16 bit del Commodore 64.

Last Ninja 2 per Amiga è una porcheria allucinante: il ninja si controlla da schifo e tutto sembra più approssimativo, legnoso e ottuso rispetto all'originale per Commie.

Ninja Remix per Amiga, altro non è che la conversione del primo The Last Ninja. Il gioco è davvero valido sotto tutti gli aspetti, una degna trasposizione del primo capitolo della saga, in un computer dall'hardware più potente e dunque con grafica e musica eccellenti e gameplay inalterato. Si può salvare la partita e forse i combattimenti sono un zinzino più facili rispetto alla versione per Commie.

Last Ninja 3 per Amiga, infine, è una mezza robetta... Mezza perché non è proprio una porcata come Last Ninja 2 ma è ben lontano dai fasti di Last Ninja Remix. Purtroppo non vi sono miglioramenti rispetto alla versione per C=64 e, anzi, risultano mancanti molti importanti accorgimenti. Ad esempio, uscendo e rientrando in una schermata, i nemici presenti in essa ritornano al punto di partenza e non dove li si era lasciati uscendo poco prima. Anche per la qualità del controllo del ninja, il gioco finisce per deludere chiunque lo abbia già giocato su Commie.

In conclusione, la saga di Last Ninja è qualcosa che si gusta al massimo solo se giocata sul C=64 ma gli amighisti possono consolarsi con uno splendido Ninja Remix, cercando, magari, di restare alla larga dagli altri due titoli... **[lucommodore]**

LAST NINJA 2

Sistema: **Amiga OCS**
Anno: **1990**
Autori: **Consult Software (sviluppatori), Neil Harding (programmazione), Terry Greer (grafica), Mike Clarke (muschie)**
Produttore/Distributore: **System 3**

Prezzi indicativi Floppy Nuovo / CIB / Bundle: **€ 35 / € 28 / € 6**

Impatto: **90%**
Carisma: **95%**
Tecnica: **40%**
Gameplay: **34%**
Replay: **31%**
Globale: **58%**
Giudizio: **La vergognosa conversione di un gioco favoloso.**

NINJA REMIX

Sistema: **Amiga OCS**
Anno: **1990**
Autori: **Eclipse Software Design (sviluppatori), Marc Rosocha, Klaus-Peter Plog, Lothar Becks (programmazione), Hugh Riley, Erik Simon, Tim Lange (grafica), Jochen Hippel (musiche)**
Produttore/Distributore: **Mark Cale / System 3**

Prezzi indicativi Floppy Nuovo / CIB / Bundle: **€ 29 / € 25 / € 10**

Impatto: **94%**
Carisma: **95%**
Tecnica: **80%**
Gameplay: **93%**
Replay: **88%**
Globale: **90%**
Giudizio: **The Last Ninja su Amiga!!!**

LAST NINJA 3

Sistema: **Amiga OCS**
Anno: **1991**
Autori: **Dave Collins (programmazione), Tim Best (design), Paul Docherty, Robin Levy, Guy Jeffries, Phil Thornton, Adrian Cale (grafica), Sonix Systems, Reyn Ouwehand (musiche)**
Produttore/Distributore: **System 3**

Prezzi indicativi Floppy Nuovo / CIB / Bundle: **€ 40 / € 36 / € 7**

Impatto: **90%**
Carisma: **95%**
Tecnica: **66%**
Gameplay: **68%**
Replay: **55%**
Globale: **74%**
Giudizio: **Meglio giocarci sul buon vecchio Commie...**

E SE LA BATTAGLIA NON FOSSE ANCORA FINITA?

Nel 1993, John Wells creò una serie di preview, musiche e la mappa di un livello per un quarto episodio di The Last Ninja, per convincere la System 3 ad avviare la realizzazione del gioco per Commodore 64 ma la cosa non andò in porto.

Molti anni dopo, nel 1999, l'idea di realizzare un nuovo Last Ninja tornò in auge e un nuovo gioco fu presentato all'E3 Expo 2003 a Los Angeles. Somigliava molto a Ninja Gaiden della Tecmo, anch'esso in via di sviluppo nel 2003. Purtroppo, in seguito, la System 3 congelò e riprese più volte i lavori per la realizzazione del nuovo Last Ninja ma senza mai arrivare ad una pubblicazione.

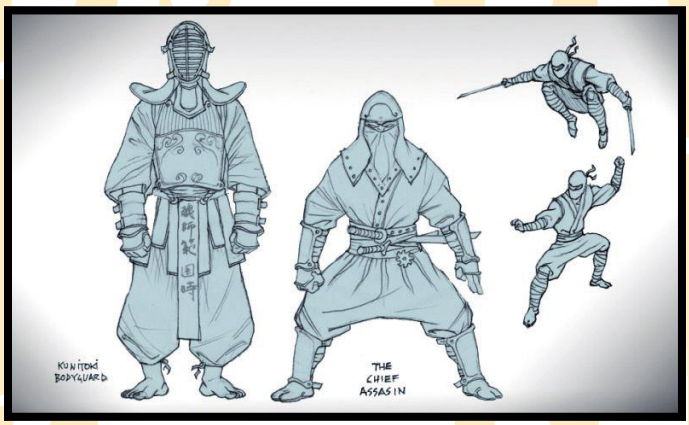
In un'intervista pubblicata nel 2007 nell'edizione australiana di *Nintendo Gamer*, Mark Cale, CEO della System 3, dichiarò: "... *Last Ninja è in assoluto il gioco che più vorrei rifare ma è davvero difficile portarlo adeguatamente su una nuova generazione di console da gioco ... Si tratta di The Last Ninja, il più grande gioco che abbiamo mai creato. Avevamo progettato di fare uscire Last Ninja 4 per PlayStation2 e X-Box ma poi abbiamo fermato i lavori semplicemente perché il gioco non era sufficientemente valido ...*"

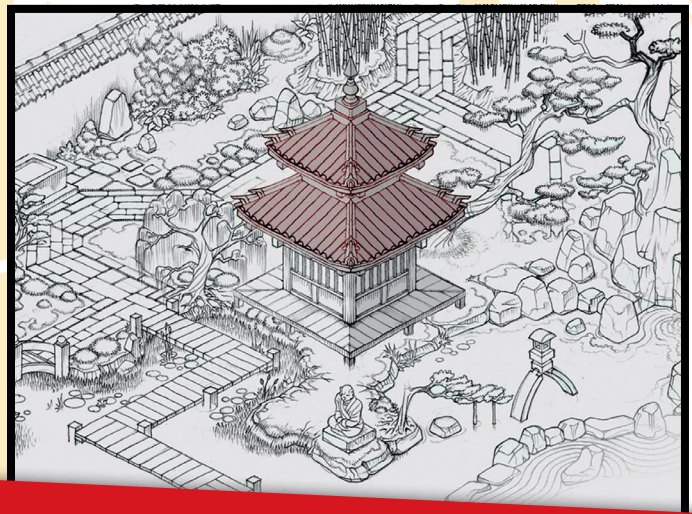
In tanti, tantissimi sognano da più di vent'anni un nuovo capitolo della saga. La storica Software House inglese System 3 è ancora attiva e da sempre desidera riproporre il suo titolo più popolare, quindi chissà... Forse, un giorno, Armakuni e Kunitoki torneranno a darsele di santa ragione come ai bei vecchi tempi!

[lucommodore]

THE LAST NINJA - TUTTA LA SAGA

- **The Last Ninja:** Commodore 64 (1987), DOS (1988), Acorn Electron (1988), BBC Micro (1988), Apple IIGS (1988), Apple II (1989), Acorn Archimedes (1992), Virtual Console (2008)
- **Ninja Remix:** Amiga (1990), Atari ST (1990)
- **Last Ninja 2:** Commodore 64 (1988), ZX Spectrum (1988), Amstrad CPC (1988), Acorn Electron (1989), BBC Micro (1989), Amiga (1990), Atari ST (1990), DOS (1990), NES (1990, con il titolo di The Last Ninja), Virtual Console (2008)
- **Last Ninja Remix:** Commodore 64 (1990), ZX Spectrum (1990), Amstrad CPC (1990)
- **Last Ninja 3:** Commodore 64 (1991), Amiga (1991), Atari ST (1991), Amiga CD32 (1993), Virtual Console (2008)
- **Last Ninja 4:** Commodore 64 (cancellato)
- **Last Ninja:** PC e PlayStation (cancellato)
- **Last Ninja: The Return / The Last Ninja - Return to Lin Fen Island:** PlayStation 2, Xbox e Nintendo GameCube (cancellato)





SCARICA GRATIS I GIOCHI DELLA SAGA DI THE LAST NINJA SU:

lastninja.c64.org

LA PIÙ VASTA E COMPLETA RACCOLTA ONLINE DI TUTTO IL MATERIALE, LE INFORMAZIONI E LE PRODUZIONI DEI FAN DELL'ULTIMO DEI NINJA!

CANNON FODDER

Sistema: **Amiga OCS, CD32**
Anno: **1993**
Genere: **war simulator**
Autori: **Sensible Software**
Produttore/Distributore: **Virgin Interactive**
Supporto di gioco: **3 floppy 3,5', CD-ROM**

Prezzi indicativi:
floppy (nuovo/CIB/Bundle): **€ 26 / 18 / 7**
CD-Rom (nuovo/CIB/Bundle): **€ 29 / 23 / 10**

Impatto: **90%**
Carisma: **98%**
Tecnica: **95%**
Gameplay: **96%**
Replay: **98%**
Globale: **95%**
Giudizio:
Lo slogan è veritiero: la guerra non è mai stata così divertente! Quindi imbracciate i fucili, lucidate le granate e accendete il vostro Amiga per un divertimento senza pietà!

WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH FUN ... TA-DA-DA TUNZ ... WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH FUN!

Ed eccoci di nuovo a recensire uno di quelli che oserei definire "un capolavoro senza tempo". Signore e Signori, benvenuti nell'universo colorato, divertente, strategico e cruento di Cannon Fodder. Come recita lo slogan stesso del gioco "la guerra non è mai stata così divertente"; e come dare torto alla gloriosa Sensible Software? Ma andiamo per gradi e rispondiamo alla domanda principale: "Che cavolo è Cannon Fodder?" Cannon Fodder è un gioco strategico in "semi top-down" tipico della software britannica. Il gioco si suddivide in varie missioni composte da svariate sottomissioni (dette "fasi") il cui obiettivo cambia di volta in volta. Ci potrebbe essere richiesto di far fuori tutti i nemici, distruggere tutti i loro edifici oppure entrambe le cose. Facile facile, no? Neanche per il razzo! Sebbene Cannon Fodder sia dotato di comandi dannatamente intuitivi, in realtà nasconde dentro di sé delle meccaniche molto raffinate e, la maggior parte delle volte, sarà l'astuzia (e tanta, tantissima fortuna!) ad aiutarci nel risolvere le missioni. Ma di questo parleremo più avanti.

Il coinvolgimento del gioco inizia fin da subito. Dopo la simpatica introduzione (la musica che cambia e diventa più malinconica), una collina ci si pone davanti ed una serie di personaggi avanza lungo il sentiero che porta al cancello per arruolarsi. Sono proprio questi personaggi, ognuno con un nome univoco, a rappresentare sia la carne da cannone che le risorse che abbiamo a nostra disposizione. Un soldato farà entrare, di volta in volta, le nuove reclute che andranno a sostituire gli eroi morti in battaglia oppure a rinforzare la squadra, qualora la missione richieda più risorse.

Una volta arruolate le unità, si procederà quindi al gioco vero e proprio. Come incipit, abbiamo una schermata che rappresenta il nome della missione, e con quante unità andremo in battaglia, dopodiché ci verrà

Cannon Fodder è un autentico capolavoro che mixa alla grande il genere arcade a quello strategico, rendendo ogni partita con il mouse un'esplosione di divertimento assurdo! La grafica è fumettosa , ben colorata e gradevole e da al gioco quel look scanzonato, ma guerriero (haha); mentre per quanto riguarda il sonoro: la intro cantata è favolosa, gli effetti sono esileranti e ben campionati e le musiche di intermezzo fra i vari livelli sono molto belle!
Sono passati piu' di 20 anni, ma Cannon Fodder non sembra risentire del tempo trascorso per quanto è fresco, giocabile e spassoso! Inutile aggiungere altro...Che aspettate??? Andate subito a (ri)giocarlo!!! [Grendizer]

descritto lo scopo della missione. Nello schermo principale, abbiamo lo schermo di gioco vero e proprio con i nostri personaggi, lo stage ed il puntatore. Sulla parte destra, abbiamo i nomi dei nostri personaggi, la possibilità di gestirli dividendoli in gruppi ed assegnare loro le varie armi speciali, quali granate e lanciarazzi, se disponibili. In basso, troviamo un piccolo mappamondo che, se cliccato, ci darà la panoramica dell'intero stage di gioco, con la posizione del nostro team evidenziata da una "X".

I personaggi seguiranno meticolosamente il punto dove faremo click con il mouse e, alla pressione del tasto destro, apriranno il fuoco verso il nemico che decideremo di seppellire sotto una pioggia di proiettili.
Al termine di ogni missione, i nostri soldati superstiti saliranno di grado. Questo vuol dire che avranno maggiore resistenza, maggiore precisione e maggiore velocità. I soldati periti in battaglia verranno celebrati e sulla collinetta iniziale appariranno lapidi più o meno grandi, a seconda del grado.

In realtà, la collina, rappresenta il punto centrale del gioco. A mano a mano che i nostri soldati crescono di livello, inizieremo anche ad affezionarci a loro e ci saranno quelle che amo chiamare "rosicate maxime", quando ci uccideranno uno (o più) soldati di alto livello. A ricordarceli ci saranno sempre le lapidi sulla collinetta e saremo costantemente curiosi di vedere che tipo di lapide hanno riservato al morto di turno. Senza ombra di dubbio, ci ritroveremo ad imprecare urlando "Noooooo! Mi hanno ammazzato Jools, brutti bastardi!".
Analizziamo adesso i vari comparti del gioco, iniziando dalla grafica.

Indubbiamente, Cannon Fodder utilizza l'esperienza di Sensible Software maturata nel glorioso Sensible Soccer, proponendoci una grafica simpatica, molto varia e ben dettagliata. Le ambientazioni passano dalla tundra alla giungla, al deserto all'artico ed ognuna di esse è rappresentata perfettamente, in ogni dettaglio. Fiumi, laghi, sabbie mobili, calotte di ghiaccio sulle quali i nostri personaggi scivoleranno, tutto è rappresentato finemente e meticolosamente nel tipico senso cartoonistico e divertente della Sensible. Se, tuttavia, i nostri soldati resteranno sempre con il medesimo abbigliamento, quei

brutti cattivoni bastardi dei nostri nemici si cambieranno d'abito a seconda dello scenario, tanto per mimetizzarsi meglio e renderci la vita più complicata.

L'audio fa esattamente il suo dovere. Le musiche sono presenti solamente in tre fasi del gioco: l'introduzione, la schermata di reclutamento ed il briefing della missione. La musica è, difatti, assente dalle fasi di gioco che ci lasceranno immergere e concentrare durante tutto lo svolgimento delle missioni. I suoni ambientali cambiano da scenario a scenario e le esplosioni assieme ad i colpi di mitra fanno il loro dovere. Il rumore di un bazooka che lancia il suo missile, all'inizio ci lascerà perplessi, chiedendoci "ma che razzo di diavolo è stato?". Solo dopo, quando i nostri soldati salteranno in aria, capiremo e resteremo terrorizzati dal quel nefasto suono. Inoltre, i lamenti dei soldati colpiti sono eccellenti, tant'è che alcune volte ci divertiremo a massacrare un povero soldato nemico continuando a crivellarlo all'infinito, ovviamente perché siamo sadici e perché "Mi hai ammazzato Jools, brutto bastardo!"

Il gameplay, com'è già stato detto, racchiude un mix di semplicità e strategia che rende il gioco immediato. I controlli sono precisi e di facile utilizzo. Contemporaneamente, il gioco ha una curva di apprendimento piuttosto lineare, quindi se le prime missioni risultano semplici e non troppo impegnative, andando avanti ci renderemo conto che l'atteggiamento "Rambo" non pagherà quasi mai, portando la nostra squadra al totale annientamento. Per avere successo, sarà necessaria una buona dose di strategia, saper dividere bene la squadra e portare attacchi su più fronti. Probabilmente, a qualche soldato ci affezioneremo e sarà un brutto colpo vedere la sua lapide comparire sulla "Collina del pianto".

Che cosa possiamo aggiungere su Cannon Fodder? Non è uno strategico puro e non è uno sparatutto puro. È un mix spettacolare di entrambi gli elementi che ci offre un'esperienza ludica unica nel suo genere. Immediato, divertente, impegnativo e longevo, Cannon Fodder è un indiscusso capolavoro e devo ammettere che è stato molto difficile scrivere una recensione per questo gioco dato che è qualcosa di estremamente conosciuto, amato ed apprezzato. La guerra non è mai stata così divertente? Vediamo.... con Cannon Fodder sarà SEMPRE divertente. Hell yeah!

[TheBigShow]

CANNON FODDER 2

WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH FRUSTRAAAAAAAATING!

Sistema: **Amiga OCS**
Anno: **1994**
Genere: **war simulator**
Autori: **Sensible Software**
Produttore/Distributore: **Virgin Interactive**
Supporto di gioco: **3 floppy 3,5'**

Prezzi indicativi:
floppy (nuovo/CIB/Bundle): **€ 38 / 29 / 9**

Impatto: **65%**
Carisma: **55%**
Tecnica: **85%**
Gameplay: **60%**
Replay: **20%**
Globale: **57%**
Giudizio:
Da provare e prendere per quello che è. In caso, gettarsi di nuovo sul primo capitolo che è sufficientemente longevo ed appagante.

Et voilà, sull'onda del successo del primo Cannon Fodder, Sensible Software non poteva far altro che lanciare il secondo capitolo della divertente, rocambolesca e cruenta serie!
Bando alle ciance, mettiamo subito mano al nostro giocone ed andiamo a vedere di cosa si tratta. Fondamentalmente, Cannon Fodder 2 mantiene le stesse identiche meccaniche di gioco del suo predecessore quindi, a livello di gameplay, possiamo considerarlo in tutto e per tutto identico; ma è davvero tutto oro quello che luccica? Non esattamente ed andiamo a scoprire perché.
Partiamo dicendo che la parte positiva di questo gioco è l'audio, giacché Sensible ha mantenuto gran parte dell'audio originale, aggiungendo musiche sempre più accattivanti. Quello che è aumentato, rispetto al primo capitolo, è la difficoltà. Dovrebbe essere un buon segno? Non proprio. Il primo Cannon Fodder iniziava in maniera docile al fine di poter far salire di livello tutti i nostri personaggi e poter affrontare i maniera migliore le missioni più avanzate. Qui ci troviamo di fronte a livelli che, fin dall'inizio, tenderanno a macellare la nostra squadra in tutti i modi possibili, regalandoci quella "simpatica" sensazione di inadeguatezza e frustrazione tipica dei giochi "impossibili". Comunque, se riusciremo a sopravvivere, ci ritroveremo completamente spiazzati da alcuni fattori piuttosto fastidiosi che vado ad enunciare.
Il design dei nemici è diventato... uhm... come dire... alieniforme... e questo ci lascerà un po' spiazzati... anzi direi che ha tolto una buona percentuale di pathos.
I nuovi livelli sembrano essere stati disegnati con svogliatezza ed al limite dell'inverosimile. Se nel primo avevamo rappresentazioni abbastanza realistiche (nei limiti del possibile) dei vari habitat terrestri, qui ci ritroveremo addirittura sparati su un pianeta alieno con colori bizzarri e piuttosto fastidiosi. Oltre che ambientazioni fuori da ogni logica e trappole piazzate alla "razzo di cane" che non faranno altro che farci lanciare il mouse parecchio lontano dalla nostra postazione e, possibilmente, contro qualcosa di solido.
Dulcis in fundo, la Sensible ha pensato bene di eliminare la "Collina del pianto" sostituendola con un volgare montarozzo marrone. Il problema fondamentale è che hanno eliminato anche le gloriose lapidi per commemorare i caduti. Quindi se nel primo capitolo restava una lapide a memoria di un "Jools" caduto in guerra dopo aver freddato 300 nemici, in Cannon Fodder 2 resterà... niente. Solo un semplice "highscore". Questo va a togliere pathos ed empatia con i nostri piccoli soldati.
Devo dire che, rispetto al primo capitolo, questo Cannon Fodder 2 non mi è piaciuto per nulla. Sono inrazzatissimo perché Cannon Fodder è un gioco da "instant erection" mentre questo Cannon Fodder 2 sembra sviluppato tanto per fare cassa. Vediamo un po'... dove ho messo i dischetti del primo? Delusione maxima.
[TheBigShow]

Sono deluso ed imbufalito allo stesso tempo. Ma come razzo si fa a pensare di rilasciare un prodotto che eradica un buon 90% delle feature che avevano reso grande il primo capitolo? È ovvio e naturale che, quando esce un sequel, tutti si aspettino grandi cose e non è che Cannon Fodder 2 sia completamente da buttare. Ma - per la miseriaccia cane! - in un seguito (vedi Road Rash 2) ci si mettono tante belle novità per far diventare ciò che prima era godibile qualcosa di epicamente figo. No. Cannon Fodder 2 non mi piace, gne gne gne. [TheBigShow]

Game Parade

In ogni numero di C=FanGazette riportiamo le più famose chart e classifiche nazionali ed internazionali, relative ai migliori giochi per sistemi Commodore.
Questa volta però, quella che pubblichiamo non è proprio una "chart" basata sulle preferenze dei giocatori ma una particolare listona stilata sulla base delle ricerche di videogiochi per il Commodore Vic-20 effettuate su Wikipedia fino a fine 2010, ordinata in base al numero di click.
Il risultato sono ben 230 titoli (!) per l'amato Viccy e ora giochiamoceli tutti!!!

I PIÙ RICERCATI PER VIC-20!

1. Pac-Man
2. Donkey Kong
3. Snake
4. Ms. Pac-Man
5. Frogger
6. Asteroids
7. Lode Runner
8. Dig Dug
9. Q*bert
10. Defender
11. Centipede
12. Robotron: 2084
13. Gorf
14. Demon Attack
15. Choplifter
16. Jetpac
17. Moon Patrol
18. Congo Bongo
19. Space Panic
20. Atlantis
21. Crazy Kong
22. Miner 2049er
23. Jungle Hunt
24. Wizard and the Princess
25. Lunar Lander
26. Crazy Climber
27. Star Trek
28. Adventureland
29. Sword of Fargoal
30. Hunchback
31. Shamus
32. Apple Panic
33. Omega Race
34. Munch Man
35. Ghost Manor
36. Othello
37. Rugby
38. Radar Rat Race
39. Arcadia
40. Paratrooper
41. Dragonfire
42. Cyclone
43. Ultima: Escape from Mt. Drash
44. Artillery Duel
45. The Quest
46. Cops 'n' Robbers
47. Blitz
48. River Rescue
49. Pirates Cove
50. Hareraiser
51. The Count
52. Star Warrior
53. Chariot Race
54. Pyramid of Doom
55. Abductor
56. Sub Hunt
57. Strange Odyssey
58. Mystery Fun House
59. Rescue at Rigel
60. Serpentine
61. Cannonball Blitz
62. Car Driver
63. Wacky Waiters
64. Jelly Monsters
65. The Pit
66. Cosmic Cruncher
67. Pinball Wizard
68. Avenger
69. Ice
70. City Bomber
71. Clowns
72. Bomber
73. Death House
74. Hangman
75. Turmoil
76. Mission Impossible
77. Racer
78. Blue Meanies From Outer Space
79. Jupiter Lander
80. Asteroyds
81. Frantic
82. The Sky is Falling
83. Motor Mouse
84. Car Chase
85. Log Run
86. Sargon II Chess
87. Fourth Encounter
88. U-Boat
89. Traxx
90. RattenVanger
91. Voodoo Castle
92. Gridtrap
93. Island of Secrets
94. Thunderflash
95. Time Bomb
96. Tank Versus UFO
97. Rhino
98. Annihilator
99. Magical Maldibus
100. Potholes I
101. Treasure of the Bat Cave
102. Realms of Quest III
103. Sky Diver
104. Sokkelo
105. Midnight Drive
106. Dungeon
107. Puckman
108. Garden Wars
109. Ronnie!
110. Caves
111. Space Docking
112. Problems
113. Spike's Peak
114. Multisound Synthesizer
115. Snake-Bite
116. Vic Panic
117. Vic Super Lander
118. Vic-Tac-Toe
119. Brainstorm
120. Speed-Ski
121. Typing
122. Gridrunner
123. Drag Strip
124. Quizard
125. Number Nabber
126. Tic-Tac-Toe
127. Chopper
128. CB Slot VI
129. Slot
130. Caterpilla
131. Astro-Command
132. Pontoon 21
133. Alpha Blaster
134. Berzerk
135. Space Snake
136. Bug Diver
137. Minotaur
138. Motorway
139. Scrambler
140. Rocket Command
141. Super Seeker
142. Alien
143. Juggler
144. Astro Panic
145. Deathtrap
146. Laserzone
147. Apple Bug
148. Rabbit Chaser
149. Astro Fighters
150. Pharaohs Curse
151. New York Blitz
152. Roader
153. Ape Escape
154. WhackE
155. Star Post
156. Ten Ten
157. Marble Hunt
158. Space Zap
159. Mathematic Missile
160. Starwars
161. Dodo Lair
162. Psycho Shopper
163. Space Dock
164. Skipping Ball
165. Scare City Motel
166. Tooth Invaders
167. Road Driver
168. Pakakuda
169. K-Star Patrol
170. Ruimtemonsters
171. Alien Soccer
172. Math Hurdler
173. Death Maze
174. Slap Dab
175. Killer Comet
176. VICtoria
177. Rubiks Cube
178. Centipod
179. Vic Calendar
180. Saucer Shooter
181. Potholes III
182. Pin Ball
183. Spiders of Mars
184. Freeze Factory
185. Menagerie
186. Blockade
187. Max
188. Space Escort
189. Word Match
190. Pool
191. Krazy Kong
192. Dam Buster
193. Explorer
194. London to Paris Air Race
195. Airplane
196. Ricochet
197. Road Toad
198. Blue Star (2008)
199. Alien Wars
200. Alphoids
201. Star Battle
202. Bounceout
203. The Improbable War
204. Another Vic in the Wall
205. Secret Mission
206. Harvester
207. Alien Vortex
208. Pole Position
209. Bewitched
210. Space Fortress
211. Mole Attack
212. CB Slot VIII
213. Quiz Master
214. Blip-itz
215. Poker
216. Rockman
217. Red Alert
218. English Invaders
219. Crossfire
220. Visible Solar System
221. Block Buster
222. Impossible Mission
223. UFO
224. Stop Thief
225. Astro Patrol
226. Bagdad
227. Grand Prix
228. Castle Dungeon
229. Speed Boat
230. Agressor

COMMODORE FAN GAZETTE

CONTRIBUISCI ANCHE TU!

NON PUOI comprare spazi pubblicitari su C=FanGazette. Gli spazi vengono, infatti, assegnati, direttamente e discrezionalmente dalle redazioni, IN REGALO a coloro che hanno fornito un contributo a C=FanGazette.
I contributi possibili sono di 3 tipi:

- Creativi
- Operativi
- Donazioni

I contributi creativi sono quelle meravigliose email che giungono in redazione, con articoli scritti o tradotti, allegati interessanti, il tutto scritto in buon italiano e magari in formato standard (rtf), con tanto di immagini in buona risoluzione (in generale, più sono grandi e meglio è). Anche certe email per la rubrica della posta sono contributi creativi.

I contributi operativi sono quelli più di "manovalanza" ma non per questo meno importanti, come recensire videogiochi, tradurre in italiano documenti evidentemente importanti, realizzare un'intervista interessante, inoltrare a vari autori richieste di pubblicazione di articoli già presenti on line (chiedendo di poterli ripubblicare, aggiornandoli) e altro.

Le donazioni servono un po' per mandare avanti la baracca. Intendiamoci subito che la base di tutto C=FanGazette è proprio che nessuno ci guadagni niente in questo progetto e che piano piano cresca il numero delle redazioni (al momento ce ne sono 3), in modo da potersi espandere il più possibile. Detto ciò, un aiuto economico può servire a coprire alcune spese, come quelle che si sostengono per procurarsi materiale nuovo da visionare, macchine adibite a test o per acquistare software, hardware, per le telefonate, eccetera. Inoltre, è per noi una priorità fondamentale mantenere un aspetto qualitativo di prima classe e questo, spesso, richiede un quantitativo di lavoro professionale per la fase di fotocomposizione, oltre alle attività delle redazioni. Tutto ciò ha un costo, quindi se ti piace C=FanGazette, non esitare a donare qualcosina, anche pochissimo: ci aiuterai a migliorare la fanzine.

A fronte del tuo contributo, verrà realizzata un'inserzione pubblicitaria su di un argomento che ti sta a cuore o su di una tua attività amatoriale o professionale che potrai riutilizzare in qualsiasi rivista, fanzine o sito web.
Email e donazioni (solo via PayPal come regalo/gift e causale "DONAZIONE CONTRIBUTO CFANGAZETTE") vanno inviate a luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore). Non sarà trattenuta nessuna percentuale della donazione; questa verrà, infatti, interamente reinvestita per evolvere il progetto C=FG.
Insieme al contributo, quindi, forniteci (sempre via email a lucommodore):

- la dichiarazione (nel testo dell'email) "Io <Nome e Cognome> AUTORIZZO il ricevente a pubblicare, anche modificato, a titolo gratuito, il materiale allegato alla presente email. ATTESTO che il contributo da me inviato non contiene materiale soggetto a diritto d'autore o su cui terzi possano vantare diritti e sollevo, quindi, chiunque altro da ogni responsabilità in merito." Email prive di tale dicitura non verranno prese in considerazione;
- l'oggetto dell'inserzione pubblicitaria che si desidera ricevere in regalo, con tanto di testi, immagini e quant'altro, il tutto, con la miglior qualità e con la miglir descrizione possibile. Puramente a titolo informativo, sappiate che la qualità dell'advertising presente su C=FanGazette è quella che potete riscontrare su questo numero.

NOTE
Non saranno accettati materiali che infrangono le leggi attualmente vigenti. Ogni contributo, anche se non pubblicato, non verrà restituito. Per ogni chiarimento/dubbio, si prega di contattare una delle redazioni (da wwww.nonsoloamiga.com) PRIMA di effettuare l'invio di contributi di materiale (testi, immagini ecc.) o di una donazione. La pubblicazione di materiale resta sempre e comunque a discrezione dei redattori di C=FG. Ovviamente, tutto il materiale inviato dovrà essere in qualche misura inerente ai temi trattati da C=FG o almeno di potenziale interesse per i suoi lettori. Per donazioni di "materiale Commodore o simili", infine, si prega di contattare le redazioni tramite il forum www.nonsoloamiga.com
Tendenzialmente, è accettato qualsiasi tipo di materiale che sarà, poi, ripristinato e ridistribuito a chi ne ha più bisogno, spesso a titolo gratuito o chiedendo il semplice rimborso delle spese affrontate per il ripristino e per l'eventuale spedizione.

La Posta!

PARENTAL ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

TENDENZIALMENTE PUBBLICHIAMO TUTTA LA ROBACCIA CHE CI ARRIVA E QUALCHE VOLTA RISPONDIAMO PURE! SCRIVETECI QUELLO CHE VI PARE, INSULTATECI MAGARI MA

SCRIVETECI ECCHERRAZZO!

CI STATE SCRIVENDO POCO E SONO SEMPRE NOIOSI COMPLIMENTI! QUESTE COSE NON CI SERVONO A UN RAZZO, SCRIVETECI PIÙ ROBACCIA NEL MODO CHE VI PARE! APPLICHIAMO (POCA) CENSURA SOLO DOVE NON SI PUÒ EVITARE! LE VOSTRE LETTERE LE PUBBLICHIAMO SU C=FANGAZETTE E, ALL'AUTORE DELLA "PEGGIORE", SPEDIREMO GRATIS A CASA UN PREMIO DELLA MADONNA SCELTO A CASO!

Scriveteci direttamente dalla pagina della posta!
http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php

Poiché sono sempre i migliori quelli che vengono premiati, noi abbiamo deciso di dare un premio ai peggiori! È questione di equilibri sociali: già sono i migliori, che gli si deve dare pure il premio?! Il premio, quindi, viene assegnato a coloro che scrivono le peggiori lettere in assoluto! I vincitori di premi vedranno pubblicate le loro lettere nella pagina "La Peggiore!" (è un grande onore) e dovranno comunicare a C=FanGazette l'indirizzo per ricevere il premio che verrà spedito loro gratuitamente.
Per inviarci la tua lettera, visita il nostro sito commodorefangazette.com nella sezione "Scrivi a C=FG". Lì ti verranno anche date informazioni su come contattare lo staff, in caso di vincita. La sfida è aperta a tutti e le lettere verranno firmate dallo pseudonimo che sceglierete voi (restando, così, anonimi, salvo precise richiesta scritta). E ora, fate del vostro peggio!

ANCHE QUESTA VOLTA NESSUN PEGGIORE... CI STATE DELUDENDO!
IL PROSSIMO PEGGIORE RICEVERÀ IN PREMIO UNA CATERVA DI GIOCHI E/O ROTTAMI C=RELATED PER SODDISFARE OGNI SUA PERVERSIONE FANNERD!
VISITA IL SITO PER I DETTAGLI

problemi di lettura sulle stampe "casalinghe"

Un buongiorno a tutti quelli che ancora tengono in vita, contro tutte le previsioni, l'unico marchio che possiamo affermare, senza pericolo di essere smentiti, essere entrato in tutte le case.
Ho scaricato i 4 numeri di C=Fan Gazette e, siccome sono della vecchia guardia, me li sono anche stampati.
Ho notato che il carattere utilizzato, molto sottile, diventa illeggibile in alcune parti della rivista, specialmente quando è stampato su fondo nero (una delle pagine incriminate ho provato a stamparla con un'altra stampante ma il risultato è stato il medesimo).
Forse sono l'unico che ha segnalato questo problema, comunque, non sarebbe male che fosse provato un altro carattere in modo da consentire a chi desidera stamparsi le riviste di poterne anche avere una facile lettura.
Ringraziandovi per il vostro supporto alla comunità Commodore vi saluto augurandovi di continuare ancora a lungo nella vostra avventuta.
Lucio

RISPONDE lucommodore:
Ciao Lucio! Fin dal principio, il progetto C=FG prevede la pubblicazione di una rivista di formato A4 che verrebbe benissimo in caso di stampa industriale. Purtroppo, però, nelle stampe "casalinghe" subentrano problemi legati alla riduzione automatica delle pagine ai margini di stampa che rende i testi più piccoli e, di conseguenza, di più difficile lettura. Al momento non riusciamo ancora a modificare gli standard d'impaginazione ma ti posso assicurare che il problema è stato preso in esame e vedremo in futuro se riusciremo a migliorare le cose in tal senso. Grazie per il supporto!

C=FG deve uscire per le feste!

Salve ragazzi, volevo solo sapere se per natale uscira' il numero 5 della rivista...
Durante le feste si ha sempre un po' di tempo in piu' e come l'anno passato sarebbe bello leggervi vicino all'alberello!
Grazie per il vs bellissimo lavoro
Stefano da Bologna

RISPONDE lucommodore:
Ahem... Caro Stefano, mi tocca risponderti con qualche mesetto di ritardo perché, come avrai notato, non ce l'abbiamo proprio fatta ad uscire per Natale. Lo scorso anno è stato molto duro per i nostri redattori e siamo riusciti ad uscire solo con il numero 4. Quest'anno senz'altro andrà meglio e siamo piuttosto convinti di poter pubblicare almeno un paio di nuovi numeri della fanzine entro il 2016. Nel frattempo spero che questo C=FG nr.5 ti piaccia.
Buona lettura!

Collegare un plotter al Commodore 64?

Ciao ragazzi, seguo la vostra con molto entusiasmo sin dal primo numero. Attendo con impazienza l'uscita del V numero, per questo ho pensato di scrivere per chiedere un'informazione. Intendo far funzionare il mio "vecchio" biscottone come ai tempi d'oro. Pertanto volevo sapere se e come poter fare per collegare il C=64 ad un plotter, ovvero se fosse possibile che tipo di interfaccia usare e tra l'altro capire che software utilizzare. Certo che con la vostra esperienza mi riusciate a dare le informazioni cercate, con l'occasione vi saluto cordialmente.
Alfredo

RISPONDE Nonefonow:
La CBM ci aveva pensato a suo tempo e nel 1983 introdusse sul mercato il C=1520. Era una stampante stile plotter con interfaccia seriale per il Vic-20 e il C=64. La stampante era fornita di quattro pennini colorati e stampava su rotoli di carta simili a quelli dei vecchi calcolatori. Anche se il C=1520 non si può certo considerare un gran successo commerciale, rappresenta senza dubbio un risultato tecnico notevole. Compreso nella scatola del C=1520, era incluso un dischetto contenente vari programmi illustrativi e di dimostrazione. Ahimé, nessun titolo software commerciale fece uso di questa stampante e la programmazione è quindi sempre rimasta nelle mani dei singoli utenti. Un bellissimo articolo su questa stampante fu pubblicato sul numero 37 della rivista MCmicrocomputer nel Gennaio del 1985.

COMMODORE FAN GAZETTE

NERO MANUAL

E-AMIGAx86?

YES WE CAN!

WWW.COMMODOREFANGAZETTE.COM

IL PROGETTO NERDEDITORIALE PIÙ RITARDATARIO DI TUTTI I TEMPI!

www.NonSoloAmiga.com
progetto creativo

MA STA RAZZO DI GUIDA PER FARSI L'AMIGA SU PIATTAFORMA WIN-PC ESCE O NO?

CERTO CERTO VEDRAI!

choose one

calculate

draw

enjoy

WWW.COMMODOREFANGAZETTE.COM